3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP 80

攻略透解

星之海洋 初次启程 [PSP]

魔法工厂2 [NDS]

特快专递

凉宫春日的约定 [PSP]

研究中心

幸存少年 小岛的大秘密 [NDS]

流星洛克人2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙 [NDS]

啪嗒嘭 [PSP]



前线狙击

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁／**怪物猎人** 携带版 2nd G

异说 最终幻想／**王国之心** 梦中诞生／**王国之心** 358/2天／**机动战士高达00**

世界树迷宫II 诸王的圣杯／**勇者斗恶龙V** 天空的新娘

光辉圣约2 意志／**AWAY** 混乱的迷宫

最全面、最权威的
Wii使用宝典

200页手册+1DVD-ROM光盘

Wii Bible
Wii宝典

主机彻底透析
周边完全导购
游戏纵览详解
光盘制作指南

DVD ROM
令你重温海量经典游戏
玩转常用软件

关于Wii的一切尽在其中

Wii宝典
Wii Bible
·工具盘ISO·
·PC软件·
·经典游戏回顾·
DVD

最另类的主机，
当然要有最详尽的指导！

从主机使用方法及注意事项
到周边购买指导，
从刷机防砖指南到自制模拟器光盘，
还有全部Wii游戏大作的深度透析，
带您轻松解读Wii的一切！

光盘收录Wii常用软件及海量经典游戏

1月16日
全国上市

电脑也玩NDSL游戏

鼠标感受触摸乐趣！

新版模拟器完美运行NDS游戏　经典游戏、中文大作倾情奉上

NDSL 游戏模拟乐园 VOL.2

128页全彩精美手册+2DVD-ROM



[软件乐园]

No$GBA再升级，完美模拟新游戏

NDS模拟器更新速报

感受大屏幕上玩NDS游戏

EmuCheat再更新

[游戏乐园]

新作快递/无瑕传说

最终幻想Ⅳ/游戏列表

NDS游戏大点评

现已上市

各地报刊亭销售中



双DVD—ROM　9GB超大容量

精选+中文，大作一网打尽！

[精选ROM]

15个类型的154款精选NDS游戏ROM收录其中

其中包括30款中文游戏

[模拟利器]

3款NDS模拟器以及相关工具满载

另外附赠大作攻略、小说电子书



想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



Tot10

最动漫

卷首特辑用年度动画流行话题带你回顾一年大事；《剧场版BLEACH》、《寒蝉鸣泣之时》两大企划奉上。DVD还收录有《东京糖衣巧克力》、《反叛的鲁鲁修》特别DVD、女神20周年纪念OVA以及《奇诺之旅　疾病之国 -For You-》。豪华版更加送幸运星歌曲大联唱/C73最新歌曲精选及天上人专用福袋。



已上市，各地报刊亭销售中

112页大16开全彩精美画集+CD-ROM

萌少女³

《萌少女³》是由TONY、伊东杂音、七濑葵等多位日本顶级画师联手绘制的2008年首本美少女画集。本书以细腻的笔触、绚烂的色彩带给读者们一份秀色可餐的视觉盛筵，百余张精美彩稿更是令人百看不厌。此外，还随书附赠一张CD-ROM光盘，其中收录大量高清版本动漫美少女彩图及精美壁纸，方便动漫爱好者们在电脑上欣赏和永久珍藏。





1月中旬　全国上市

潜龙谍影　极限生存

《潜龙谍影》二十周年最重要致敬作品。收录世界级高手Endless三部作品（《孪蛇》《自由之子》《食蛇者》）极限通关演示；另有你从未见过的《MGS2》幕后制作特辑，首度公开绝密影像；汇集有史以来“《MGS》系列”全部预告片，精彩纷呈一次性纳入囊中。特制精装收藏本，4DVD豪华内容满载，MGSer不容错过的绝世经典！



1月23日　全国上市

VOL.3

街头霸王漫画版

在前两卷的铺垫后，《街霸》漫画故事终于迎来高潮！包含了隆VS沙盖特、维加VS嘉米+萝丝、豪鬼VS元等精彩对决，并公开了维加不为人知的过去。隆能否找到打败豪鬼的方法，又如何抵御杀意之波动的强大诱惑？一切尽在第三卷！本次CD主题为《街霸Ⅱ》知名DJ混音特辑，街头音乐激情四溢，音画双绝，切勿错过。





1月16日　三度冲击

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

新版 **PSP-2000** 主机 1名





NDSL 主机 1名

一等奖



MD Max 掌机 3名



最新掌机 **FC 3000**（OS升级版） 3名

二等奖



M3DSR 烧录卡 3名



SC-SD 震动版烧录卡 2名



EZ5 烧录卡 2名



SC-miniSD 烧录卡 1名

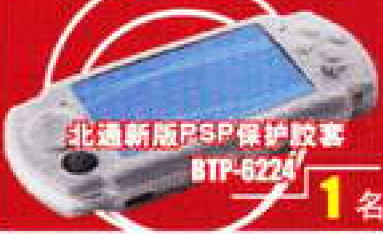


北通新版PSP微型线控耳机 BTP-6235 2名



DS Linker 8G烧录卡 1名

三等奖



北通新版PSP保护胶套 BTP-6224 1名



北通新版PSP保护膜 BTP-6221 1名



北通新版PSP电池组 BTP-6266 1名



黑角PSP高透光屏幕保护膜 BH-PSP07726 1名



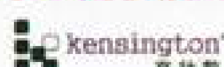
黑角NDSL卡通防水包 BH-DSL09206 1名



黑角掌机USB充电王 BH-MUL03746 1名

参与方式： 只要在2008年2月14日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中161页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第82辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站



广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩



EZflash小组



黑角电子有限公司



GBalpha（中国）有限公司





Ewin flash小组



威奥数码娱乐综合网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

2007 TV Game大赏

媒体评选部分 掌机篇



2007年度最佳游戏
中国玩家评选活动

P57

带你盘点2007年的游戏收获

(PSP) 星之海洋 初次启程

攻略透解

时隔11年的经典作品在PSP上重生

详细剧情流程攻略
系统详细解说
全角色加入条件一览
隐藏迷宫攻略要点披露

STAR OCEAN First Departure

P80

(NDS) 魔法工厂2



享受充满异色幻想
风味的牧场生活

攻略透解

全面详解游戏系统
两部故事完全攻略
两代完整恋爱指南

P99

掌机王 SP VOL..80

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

Contents



美术总监：吴松
封面画师：变色猪



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

事件 EVENT

PSP电话功能终于浮出水面，索尼联手Skype推出PSP免费网络电话



根据索尼官方网站上2008消费电子展的消息以及日本经济新闻网报道，索尼联手Skype有望在1月内为PSP推出网络IP电话服务，此服务将会实现PSP对PSP以及PSP对PC的免费互相通话，但这一功能将只限于PSP Slim(即2000型)的用户。索尼指出，PSP增加这个功能后玩家可以利用VoIP服务和朋友联系，或是跟其他玩家聊天。

Skype是全球领先的VoIP软件，具有强大的语音通讯功能，用户可以用它和好友进行免费通话，音质清晰，简单易用，去年Skype曾和罗技公司合作推出了网络可视电话。VoIP是Voice over Internet Protocol的缩写，指的是将模拟的声音讯号经过压缩与封包之后，



以数据封包的形式在IP网络的环境下进行语音讯号的传输，通俗来说也就是互联网电话、网络电话或者简称IP电话的意思。

据悉，PSP的Skype电话业务将从2008年1月底开始启动，业务范围为所有PSP-2000型主机的用户。该业务开通后，PSP用户将可以通过简单的系统升级来获得Skype通讯所需的软件，并通过互联网与全球2亿4千6百万Skype的注册用户进行通讯交流。Skype用户之间的通讯完全免费。

Skype电话的基本特点如下：

·Skype用户之间通话免费

·Skype通讯列表，包括查看现有通讯记录并添加新的联系人等

·Skype用户在线情况，可查看有哪些Skype好友在线且能够进行通话

·SkypeOut(TM)，PSP用户可以使用该功能与普通电话及移动电话用户进行通讯(需要注册并购买Skype credit)

·Optional SkypeIn(TM)，提供给用户一个Skype号码，供其他普通电话及移动电话用户与Skype用户通讯时使用(需要注册并购买Skype credit)

·访问及更改Skype设定及帐户信息，其中包括用户名创建及更改、SkypeOut设定、语音信箱及通话设定等

索尼官方还确认，一月底将会为PSP-2000用户提供一次系统和软件升级，升级后

PSP主菜单的网络功能列表下会出现一个Skype标志。还没有注册Skype帐号的玩家可以点击这个标志进行注册，已经注册过的玩家则可以立刻输入用户名和密码开始网络通讯。此外需要指出的是，在PSP上使用Skype电话功能，用户还需要拥有一根记忆棒、一个兼容Skype通讯功能的音频输入设备和无线网络连接。

事件 EVENT

口径不一，NDS游戏下载业务若隐若现



日前，任天堂美国分社社长雷吉在接受美国《纽约时报》记者采访时表示，在不久的将来，NDS将能够实现更多与Wii的互动功能，这其中将包括通过Wii下载NDS的试玩版甚至完整版游戏，然后再传输到NDS上使用。基本形式与PlayStation Network提供的PSP游戏及PS模拟游戏下载服务相似。

雷吉在采访中说道："在美国，第一款应用到NDS与Wii联动功能的游戏是即将于今年2月发售的《雷顿教授与不可思议之镇》。玩家可以通过Wii连接到网络，并从任天堂的官方服务器上下载到更多迷题，传输给NDS并在游戏中使用。"

如今在美国和日本，NDS玩家们已经可以方便地在游戏店或大型游戏会展上下载到游戏试玩，有些地方甚至连机场也能够找到NDS游戏的下载热点。现在，如果Wii可以作为媒介提供NDS游戏资源的下载，那无疑NDS游戏下载业务将会全面扩展。

此外雷吉还暗示，他们正计划将部分已经在日本推行的NDS服务项目引进到美国来，比如NDS的博物馆和名胜古迹导游功能等。他说："为了让用户能够不断获得新鲜的娱乐，我们就必须不断提供新的服务。"

不过就在这个消息散播开来不久，任天堂惯用的"暧昧辟谣"再次上演，任天堂美国分社官方发言人日前对媒体表示，任天堂美国分社社长雷吉在接受《纽约时报》记者采访时提到的NDS游戏下载计划纯属误会，任天堂并没有通过Wii来提供完整NDS游戏下载的相关计划。这位官方发言人称："玩家们可以从Wii上下载到游戏，而且我们相信在将来，NDS也可以从Wii上接收一部分下载的试玩版游戏，但不会有完整版的NDS游戏以下载形式发售。此外，所有试玩版游戏只能在NDS开机时使用，一旦玩家关机，试玩版会被自动删除。"

现在，任天堂的Wii新频道"大家的任天堂"已经在日本率先上线，通过该服务，Wii用户可以获取由任天堂官方提供的最新游戏信息、宣传视频以及部分NDS游戏试玩。但现在还没有迹象显示，任天堂会把这项服务拓展到日本以外的市场。

Brownie Brown接手《蓝龙 PLUS》开发工作

事件 EVENT

AQ Interactive日前宣布，预定于2008年3月发售的"《蓝龙》系列"NDS平台新作《蓝龙PLUS》将由Brownie Brown负责开发。

Brownie Brown是"《魔法假日》系列"、《圣剑传说 玛娜英雄》、《新约 圣剑传说》、《Mother 3》等游戏的开发公司。

《蓝龙 PLUS》是继承了X360人气RPG游戏《蓝龙》世界观的NDS新作，游戏类型则改为即时战略RPG，X360版中登场的角色们将同样会在本作中登场。据悉，NDS版《蓝龙 PLUS》将会有精美的CG影像，并应用NDS的特殊游戏操作方式。游戏依然将由坂口博信担任执行制作人，鸟山明担当人设。



日本NDS(L)累计销量超越PS2

事件 EVENT

日前，根据统计机构Media Create最近的销量数据，NDS(L)目前已经在日本卖出了2095万4157台，而同期PS2的累计销量为很接近的2090万1468台，从数字上可以看出，NDS(L)的日本累计销量已经超过了曾经的王者PS2。NDS在2004年末推出后，在日本销售的火爆情况就一直持续至今，而世界范围内目前NDS(L)的销售势头也是其他主机所不能比拟的，尽管NDS(L)还无法撼动PS2当之无愧的全球销售之王的地位，但以目前的势头推算，NDS(L)有可能会创造出比PS2更加辉煌的销售业绩。



NDS平台新作《时光裂缝 寻找被夺走的过去》发售日确定

软件 SOFTWARE



日前Konami对外宣布，NDS新作《时光裂缝 寻找被夺走的过去》将于2008年3月19日发售，售价为4980日元。

《时光裂缝 寻找被夺走的过去》是由Konami开发的一款全新AVG游戏。主人公时尾步郎的父亲在他17岁生日的前一天告诉他："明天有要事详谈"，但是就在当晚时尾步郎梦见在一场大火中年少的他与双亲分离。当他醒来后世界发生了改变，在这个世界中他已经在12年前失去了双亲。此时，家中的猫咪给了他一支具有划开时空裂缝的笔，通过这支神秘的笔时尾步郎要逐渐寻找失去的过去，揭开事件的真相。

日本掌机软硬件周间销量榜

硬件销量方面，NDSL继续一路高歌猛进，据最新数据显示，NDS加NDSL在日本的累计销量已经超过了PS2，成为了日本现役主机中普及率最高的主机。软件方面，《马里奥聚会DS》依然保持着每周15万以上的稳定销量，而《口袋妖怪不可思议的迷宫》等作品在年末时销量得到反弹，周销量重新回到3万套以上。2007年的年末商战和往年一样没有悬念，胜利属于任天堂。

2007年12月10日～2007年12月16日 **软件部分**

排名	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	周间销量	累计销量	机种
1	马里奥聚会DS	マリオパーティDS	Nintendo	TAB	2007年11月8日发售	4800日元	16万115套	76万2580套	NDS
2	勇者斗恶龙IV 被引导的人们	ドラゴンクエストIV 导かれし者たち	Square Enix	RPG	2007年11月22日发售	5490日元	7万8288套	85万4424套	NDS
3	雷顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と悪魔の箱	Level-5	AVG	2007年11月29日发售	4800日元	7万3496套	48万2165套	NDS
4	大众高尔夫 携带版2	みんなのGOLF ポータブル2	SCEJ	SPG	2007年12月6日发售	4980日元	3万9091套	12万4957套	PSP
5	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队・暗之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队・暗の探检队	Pokemon	RPG	2007年9月13日发售	4800日元	3万8818套	113万4807套	NDS
6	口袋棒球10	パワプロクンポケット10	Konami	SPG	2007年12月6日发售	4980日元	3万4734套	8万1941套	NDS
7	无瑕传说	テイルズ オブ イノセンス	NBGI	RPG	2007年12月6日发售	4800日元	2万7910套	13万4643套	NDS
8	马里奥赛车DS	マリオカートDS	Nintendo	RAC	2005年12月8日发售	4800日元	2万5811套	260万7215套	NDS
9	流星洛克人2	流星のロックマン2	Capcom	A・RPG	2007年11月22日发售	4800日元	2万2925套	15万6229套	NDS
10 NEW	偶像宣言 闪亮舞台动手做	きらりん レボリューション つくってみせちゃお! キメきらステージ	Konami	ETC	2007年12月13日发售	4980日元	2万802套	2万802套	NDS

2007年12月10日～2007年12月16日 **硬件部分**

机种	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	24万8670台	661万6361台	1414万2399台（2059万1605台）
PSP	15万7863台	270万2662台	721万5316台
GBM	622台	3万9611台	59万2012台
GBASP	389台	3万1848台	594万4598台

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔

名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔

NDS ◆NBGI◆AVG ◆预定2008年春◆日版



大人气动漫作品《名侦探柯南》大家一定不会陌生，个子小小的侦探却有着过人的推理能力，就算遇到再棘手的案件也能迎刃而解，难怪连载了数载人气仍然居高不下，现在游戏版《名侦探柯南》的新作也将在NDS上和各位FANS见面了。本作是一款找茬类型的AVG，故事发生在一个平常的日子里，柯南与少年侦探团的伙伴们和往常一样前往阿笠博士家玩，可是到达的时候却发现房子里的东西乱成一团，博士也不见踪影。正当大家还没来得及弄清是怎么情况的时候，他们收到了一份神秘的游戏软件和一张提示卡。提示卡里这样写道："各位少年侦探团的成员们，如果想要阿笠博士回来的话，就解开我送给你们的礼物中的谜题吧。——努欧"博士究竟怎么了？努欧是谁？隐藏在游戏软件里的秘密又是什么？这一切谜团都等着你来揭开！（文：乌冬）

豆丁侦探再显神通



小EVA

ぷちえゔぁ

NDS ◆NBGI◆AVG ◆预定2008年3月20日◆日版

ぷちえゔぁ
EVANGELION@GAME







EVA与你玩转校园

NBGI宣布由《新世纪福音战士》官方四格漫画改编的同名游戏作品《小EVA》即将登陆NDS。四格漫画版的"EVA"一改原作动画压抑、阴暗的风格，变成了轻松搞笑的四格漫画。在漫画里，真嗣、明日香、绫波丽等大家熟悉的角色都会以Q版的形象登场，大家在第三新东京市立NERV学园这个舞台上展开轰轰烈烈的爆笑学园生活，保证会让FANS对"EVA"完全改观。游戏版的本作是一款小游戏合集，里面收录了许多以这所校园为题材的小游戏，整个游戏保持着搞笑的风格。另外游戏的操作也十分简单，整个游戏用到的操作只有用触控笔划和画圈两种，谁都可以轻松上手。（文：乌冬）

模拟城市DS2 从古代延续到未来

シムシティ DS2 ～古代から未来へ続くまち～

NDS ◆Views◆AVG ◆预定2008年春季◆日版





闻名游戏界的“《模拟城市》系列”相信各位玩家都很熟悉，掌机平台上的系列第一作《模拟城市DS》自从面市以来就广受NDS玩家们的好评，现在其续作《模拟城市DS2》也将在今年春天与玩家们见面了。本作是根据NDS特性而量身定做的，而非《模拟城市DS》那样是改编自PC版。该作整体风格趋于日式风格，一共收录了日本全国47座城市，玩家可以在8个不同的时代背景下创造自己的城市。在游戏过程中，还会穿插诸如UFO到访地球、传统节日等特殊事件和各类迷你游戏，以此来充实游戏内容。本作共有四种游戏模式，其中包括以达成特定条件为目标的挑战模式和毫无限制来自由建设城市的自由模式。另外利用NDS的Wi-Fi通信机能，玩家之间还可以进行城市资料的交换，以此来获得游戏中的奖励设施。（文：软饼干）



专门针对NDS特性所开发的《模拟城市》新作亮相！

神秘事件 携带版 八十神薰的挑战

ミステリートPortable～八十神かおるの挑战！～

PSP ◆Views◆AVG ◆预定2008年春季◆日版



本作移植自PS2版的文字推理冒险游戏《神秘事件 八十神薰的事件档案》，与PS2版一样，玩家在游戏中将依旧扮演主角八十神薰侦探，这个不仅拥有出众的推理能力，而且还具有换装本领的青年。在本作故事的开篇，随着主角的贴身秘书、17岁的七尾芹菜的神秘失踪，主角的冒险故事也由此展开了。除了正篇部分，本作还拥有一个短篇剧本集“八十神薰的挑战！”，在这个模式中，在游戏正篇中与各角色所相关的事件都将作为谜题等待着玩家的解答，玩家需要在极短的时间内正确辨认犯人或是解开密码。极具个性的角色，扑朔迷离的剧情，新颖的侦探模式，这些元素都预示着本作将是一款高素质的推理冒险游戏，喜欢此类游戏的玩家千万不可错过哦。（文：软饼干）





经典推理冒险游戏登陆PSP平台！



Lancer 专栏

Lancer

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

观望

岁末年初之际，日本市调机构Media Create发布了一个数字：NDS目前在日本的累计销量已经达到了20 954 157台，超过了PS2的20 901 468台。NDS的王者地位又一次得到了证明。

现在关于NDS如何如何NB的各种统计数据已经很难引起人们的注意，特别是笔者这种较为关注业界动态的人，对于这类早已板上钉钉的事实实在是兴致寥寥。主机大战永远是在胶着状态最有趣，胶着的次世代主机大战唾沫横飞，胶着的BD与HD-DVD围在八大影业的屁股后面互相撕咬，阴谋论此起彼伏，而掌机大战却在NDS的过于强势中销烟散尽，只能在PSP的偶然反扑之下迸发一点零星的火花——这天下大定的局面让屡屡想写点东西的笔者总是苦于找不到题材，不得不数次婉拒掌机类的评论稿约。

评论者们是惟恐天下不乱，而厂商一直都在求爷爷告奶奶地祈求强势主机早日一统江湖，让自己的游戏拥有尽可能最大的用户基数，于是NDS成为了所有日本游戏厂商的救命草。

当三大厂商为其次世代主机鞠躬尽瘁之时，日本游戏业正在完成从PS2时代到NDS时代的过渡。2006年末，NDS版《勇者斗恶龙IX》的公布是日本游戏市场从电视游戏时代进入掌机时代的标志性事件，这次NDS销量正式超越PS2只是为早已到来的NDS时代颁发又一本金光闪闪的证书，它证明了NDS的成功与当年的GB和GBA有着本质性的区别，虽然它的全球销量仍然只有PS2的一半，但它只用了3年时间就实现了任天堂已经十几年没有尝过的唯我独尊的味道，它强行扭转了第三方的经营思维，让掌机游戏成为了日本第三方的主营业务，在次世代主机的炮火中，谨慎的第三方们当起了旁观者，将次世代大作计划纷纷押后，在掌机的庇荫下兀自活得逍遥自在。



在欧美NDS虽然也是最畅销的主机，不过绝大多数欧美第三方的主力仍然是放在电视游戏上，原因在于有活力充沛的X360和老当益壮的PS2撑门面；而在日本，NDS的盛世辉煌在某种程度上应感激索尼迟缓的战略步伐，PS2的加速萎缩、PS3的延期和开局不利给第三方带来一段痛苦的真空期，X360在日本又注定难有作为，于是在电视游戏市场严重缺乏活力的局面下，第三方只能全力挖掘NDS市场。从2007年以来NDS上的新作和大作数量多得让人眼花缭乱，第三方的投入热情堪与PS2盛世时期相媲美，与之相呼应的是家用机上屈指可数的新作，好不容易做了几款见得了人的大作，却总是犹抱琵琶半遮面，用CG的幻影和三天两头的延期声明让玩家观望再观望。

《寂静岭》音乐制作人山岗晃最近坦言：欧美同行的东西真是不看不知道，一看吓一跳，日本的次世代技术已经被远远甩在身后。这番话中有一半是在为《寂静岭5》的欧美开发团队做宣传，另一半也切切实实地反映了日本第三方在次世代转型中的迟钝。将过多的资源投入于掌机游戏的开发，难免会对次世代游戏厚此薄彼。NDS游戏的高投资回报率很容易让第三方对次世代游戏产生惰性，这种惰性将让日本游戏业的次世代转型更加漫长。这种局面的最大受害者无疑是PS3，以目前PS3的销售速度和亏损速度，如果无法在2008年内翻身，恐怕将会永难翻身。

立足掌机、观望家用机，这是日本第三方在2007年里的普遍心态。不过观望之后总是要有所行动的，希望不会太晚。

本栏目仅代表作者观点，本刊不一定赞同

Darkbaby 专栏



Darkbaby

游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

展望2008

年末年始，正是冬藏蛰伏的时节，各色媒体惯例都会搞一些年度展望预测类文章以填补新闻真空期，笔者也冒昧献丑对2008年携带游戏产业大势进行一下预测，读者同志们看看笑笑即可，切勿到时挖坟鞭尸……

PSP自去年秋季发售改良新款以来，销量有了明显提升，不过和NDS相比依然有相当大的差距。目前携带游戏领域依然维持着一强一弱的相对均势，这种对峙格局将延续到下一代主机问世之时。不过从TV游戏产业数十年来的市场规律我们不难看出，市场的天平会随着时间推移必然逐渐倒向强势者，最终迫使弱者率先拿出更新换代产品以求变局。从今年已分布的软件预定发售阵容看，NDS的软件数量已经明显压倒了PSP，时间越往后推移，PSP的游戏数量会越少，广大第三方厂商习惯于选择用户基数较多的硬件推出商品。今年NDS有《DQIX》等一大批有力作品推出，将继续保持着旺盛的销售态势，和PSP的软硬件销售比例会进一步扩大，而PSP也凭借着《MHP2》等热门游戏的有力支撑继续好调推移。大致推算在2008财务年度内，NDS全球累计销售台数会达到8000万台左右、PSP也可能逼近4000万台，携带游戏产业达到前所未有的全盛期。

2008年肯定不会有次世代新主机发售（除非微软或其他厂商横刀乱入），甚至不会有具有实际价值的相关发表。NDS正如日中天，根本没有马上发表后续产品的必要，如何最大限度延长现有商品的生命周期才是任天堂经营层目前最重要的课题。索尼2008年的战略重心在PS3事业无暇分心，况且经历了PSP的挫折后，该社肯定会调整战略思想重新布局。从经营财务角度分析：自PSP-2000型推出后该主机的硬件利润率应该有了明显改善，在目前该事业营业状况尚可的情况下，也没有必要匆忙发表后继主机。除非年内出现PSP的全球销售状况急剧恶化的非常状况，否则其后继产品最早也要到2009年上半年才可能发表。

笔者很倾向于NDS年内会推出第三版的猜测。NDS作为一款数码娱乐产品已经创造了无数个销售神话，特别在日本本土，仅用了PS2一半的时间就成功突破了2000万台，该主机在欧美地区的销售态势也同样可以用“疯狂”来形容。股神沃伦·巴菲特曾经说过：“再优质的股票也不可能无止境地上涨……”NDS很快也会面临市场饱和问题，任天堂为了继续保持业绩和扩大竞争优势，就必须推出及时有力的举措来拉动市场。从软件方面来看，自《DQIX》发表以来可谓利好出尽，显然不可能有更激动人心的消息来吸引消费者，惟有从硬件方面着手，推出新款NDS主机显然是再次点燃市场的惟一和最强力的手段。虽然NDSL已经对原型进行了相当大的改良，NDS的硬件设计依然存在着诸多需要进一步完善的地方，比如液晶屏幕的品质和大小就一直为广大消费者所诟病。近期全球市场上第三代小型触摸液晶屏幕的价格已经逐步下降，任天堂对NDS进行改良正当其时。第三版应该会朝更大、更薄、更时尚的方向发展，不过兼容GBA游戏的SLOT2插槽的取舍可能会成为争议点。随着新旧市场的顺利更迭，SLOT2插槽的存在意义越来越小，但是该插槽未来也可能用于接驳一些具有实验意义的新外设周边，未尝不是一件隐藏武器。大胆预测第三版NDS会在夏末发表、秋初推出，年末商战期配合《DQIX》等超大作推出再掀起销售狂潮。至于NDSL主机，可能会下调售价继续平行销售，双管齐下的行动不但确保了商业利益，还将进一步挤压竞争产品的生存空间。

对应游戏方面，NDS和PSP在2008年都将有大批优质软件推出，玩家可以充分体味到收获期的硕果。不过对于一些对未来发展趋势感兴趣的朋友们而言，应当特别关注任天堂和索尼在本年度发售的第一方游戏，我们可能会看到一些具有大胆创新意识的实验性作品，这些游戏的成败对于未来的发展方向具有暗示性价值，先知先觉者或许可能从中会窥探到若干水面下的小动作。

因为人类有丰富的想象力，这个世界才会如此美妙缤纷。当然，许多想象有的时候仅仅只是美丽的肥皂泡而已……

欧美市场扫描，关注流行趋势 TOP 15

欧美掌机游戏排行榜

美国 NDS 游戏销量排行榜

统计日期 2007年12月23日～2007年12月29日

排名	类型	游戏名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	RPG	口袋妖怪 钻石·珍珠	Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo	2007.4.22	7万5689套	440万1363套	36
2	A·RPG	塞尔达传说 幻影沙漏	The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo	2007.10.1	6万6198套	107万8295套	13
3	ETC	任天狗全系列	Nintendogs	Nintendo	2005.8.22	6万3083套	629万3344套	123
4	ETC	进一步成人脑力锻炼	More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo	2007.8.22	5万5073套	108万5438套	19
5	ACT	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.5.15	5万1442套	368万2246套	85
6	RAC	马里奥赛车 DS	Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.15	4万5190套	304万3128套	111
7	TAB	马里奥聚会 DS	Mario Party DS	Nintendo	2007.11.19	4万3209套	49万1243套	6
8	ETC	成人脑力锻炼	Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo	2006.4.17	3万5337套	226万4564套	89
9	ACT	乐高星球大战 传奇	Lego Star Wars:The Complete Saga	LucasArts	2007.11.6	3万4624套	33万4288套	8
10	ETC	实践眼力锻炼 DS 眼力锻炼	Flash Focus:Vision Training in Minutes a Day	Nintendo	2007.10.15	3万843套	29万2784套	11
11	MUG	歌舞青春 脱颖而出	High School Musical:Makin' the Cut	Disney	2007.8.14	2万9325套	44万5201套	20
12	SLG	我的模拟人生	MySims	EA Games	2007.9.18	2万5166套	40万8465套	15
13	MUG	汉娜·蒙塔娜 音乐节拍	Hannah Montana:Music Jam	Disney	2007.10.16	2万5112套	21万6057套	8
14	ACT	超级马里奥 64DS	Super Mario 64 DS	Nintendo	2004.11.20	2万1834套	241万463套	162
15	ACT	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra	2007.10.25	1万9668套	18万3414套	13

美国NDS游戏市场陆续诞生了百万大作新贵，《塞尔达传说 幻影沙漏》和《进一步成人脑力锻炼》这两款作品顺利进入了百万销量的殿堂。《口袋妖怪 钻石/珍珠》成功超越《任天狗全系列》，荣登周间销量榜的头把交椅。而"《马里奥》系列"游戏也是高唱凯歌，不管是旧的《新超级马里奥兄弟》、《马里奥赛车DS》还是最近刚出的《马里奥聚会DS》，周间销售业绩都是相当喜人的，在美国市场受欢迎程度可见一斑。

美国 PSP 游戏销量排行榜

统计日期 2007年12月23日～2007年12月29日

排名	类型	游戏名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ACT	达斯特	Daxter	SCEA	2006.3.14	7万4044套	121万4264套	94
2	ACT	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts	2007.10.9	3万2881套	56万6723套	12
3	SPG	麦登橄榄球 08	Madden NFL 08	EA Sports	2007.8.14	2万2105套	37万219套	20
4	ACT	横行霸道 自由城故事	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.24	2万200套	192万3757套	114
5	ACT	横行霸道 罪都故事	Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	2006.10.31	1万9687套	76万8564套	61
6	RAC	湾岸 午夜俱乐部 3	Midnight Club 3:Dub Edition	Rockstar Games	2005.6.27	1万6909套	107万7456套	131
7	FTG	铁拳 暗之复苏	Tekken:Dark Resurrection	NBGA	2006.7.25	1万3899套	37万8199套	75
8	RAC	极品飞车 最高通缉 5-1-0	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	EA	2005.11.15	1万1743套	106万640套	111
9	ACT	古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	Sierra	2007.10.16	1万601套	10万2235套	12
10	S·RPG	最终幻想战略版 狮子战争	Final Fantasy Tactics:The Lion War	Square Enix	2007.10.9	1万393套	22万6895套	12
11	ACT	瑞奇与叮当 5	Ratchet & Clank:Size Matters	SCEA	2007.2.13	1万135套	24万8708套	46
12	FTG	火影忍者 终极英雄	Naruto Ultimate Ninja Heroes	NBGA	2007.8.28	9445套	17万309套	18
13	ACT	海豹突击队 火线小组	SOCOM:U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo	SCEA	2005.11.8	8473套	94万5359套	112
14	RAC	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon:Own the City	EA Games	2006.10.31	8473套	43万2430套	61
15	FTG	真人格斗 释放	Mortal Kombat:Unchained	Midway	2006.11.15	7666套	29万1420套	59

2007年的最后一周，美国的PSP游戏市场也是火爆非凡，广受欢迎的动作游戏《达斯特》在美国终于突破了100万的销量，除此之外，《湾岸午夜俱乐部3》和《极品飞车 最高通缉5-1-0》这两款PSP早期的赛车游戏也先后突破了100万的销量。另外"《GTA》系列"的两款作品的销售业绩都有明显提升，其中《横行霸道 自由城故事》的销量已经逼近200万大关，显然是受到了即将在家用机平台上推出的《GTA4》的影响。



栏目主持 雷伊

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

新年期间发售的新掌机游戏不多，在这里我们挑选了其中的两款来进行点评。《星之海洋 初次启程》重制幅度非常高，加上系统方面的大换血，完全可以当作一款全新作品来玩。《魔法工厂2》保持了前作的清新风格，吸取了前作的制作经验后，游戏变得更加成熟，在假期里用来消磨时间还是不错的。

POCKETGAMES

星之海洋 初次启程

スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー

UMD■Square Enix■RPG■2007年12月27日■1人■无对应周边



画面

音效

系统



羽纹

作为一款重制作品，这款游戏在画面和语音等方面应有的进化不用再过多褒扬。游戏众多的分支剧情和十多位可自由选择加入的同伴让人有玩多周目的动力。特技系统是本作的一大亮点，同时也是一大难点，让角色学习和本身特长相适应的特技能有效提高战力，不过对于首次接触该游戏的人来说，一上来就有如此多的技能会让人有无所适从的感觉。

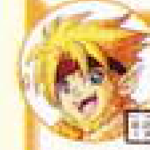
推荐



胧月

原作虽不是素质顶级，可富有诚意的重制态度让本作脱胎换骨。采用了二代系统后，战斗的自由度和战略性都大幅提升。尽管刚开始有些枯燥，但从中盘开始，技能的组合运用慢慢变得有趣。友好的界面让人较容易亲近，角色在地图里如果能再大一点会更好。遗憾的是大量新PA对话的加入并没有改变剧情薄弱这一软肋，综合来看是一款适合系统派玩家的RPG。

推荐



雷伊

很有诚意的一款重制游戏，全新的人物设计、精美的动画及场景都让玩家看到了这款经典作品的新面貌。除开这些"表面功夫"，本作还在系统上采用了二代系统进行了完全重制，使游戏的战斗变得更加爽快。游戏的系统相对来说比较复杂，不过和3A的其他游戏一样，掌握之后会觉得分外精彩。不太满意的是在大地图上移动时速度过慢，影响了整体节奏。

魔法工厂2

ルーンファクトリー2

卡片（1Gb）■MMV■A·RPG■2008年1月3日■1人■无对应周边



画面

音效

系统



琉璃

本作是以迷宫探索为主要特色的另类"《牧场》系列"作品第二弹，游戏在继承前作优点的基础上加入了不少新要素，本作依然把游戏的重头从农业种植转移到了迷宫探索和人际关系的交往上。本作的第二部才可以算是游戏真正的开始，第一部所有的时间基本都花在交际与完成任务上，丰富的任务大大增加了游戏的耐玩度。大幅增加的可捕获怪物种类也让人大呼过瘾。

推荐



乌客

本作各方面比起前作都有不小的进步，刚进游戏时的第一感觉就是地图变得更大了，难怪要动用到两代人的力量去探索。除了这些大的方面，本作在一些细节方面的处理也变得更贴心，按一个键就能切换走路和跑步省去了不少麻烦。游戏里经营牧场和讨好结婚对象都是很花心思的要素，没有一定的耐性可不行，不过好在本作里的MM还是很"善解人意"的。



宇翔

作为"《牧场物语》系列"新秀的本作，无论是画面还是系统都比上一代显得更加成熟。结婚系统在本作不只是一个花哨的噱头，而是直接和游戏的发展息息相关。由于诸多要素的加入，本作所需的游戏时间大大增加，这对玩家的耐心也是一种考验。不过本来《牧场物语》就不应是一个快节奏的游戏系列，享受缓慢悠闲的牧场生活，也是一件蛮惬意的事情。

恶魔城X 历代记

PSP

Castlevania : The Dracula X Chronicles

◆Konami◆ACT◆2007年10月23日◆美版

◆1～2人◆29.99美元◆无对应周边

游戏时间：20小时以上

黄金眼评分：22　文 羽纹

Castlevania The Dracula X Chronicles

黄金眼 REVIEW

对于这款复刻游戏，当初在发售之前完全是冲着里面附带的《月下夜想曲》而去的，不过俗话说得好"期望越大，失望越大"，原本以为会收录SS版的《月下》，在上手后才发现仅仅是修改了BUG的PS版时，之前那种想要好好重温本作的心情顿时全无。不过正是因为如此，才让我深刻体会到了本篇——重制版《血之轮回》的高难度和趣味性。

姜还是老的辣

在"《恶魔城》系列"20周年纪念之际选择完全移植这款在14年前发售的PCE版《血之轮回》，从很大程度上来说，厂商是想让那些错过了这部经典作品的玩家能借此机会好好体验一番。《血之轮回》被公认为传统动作派《恶魔城》的完美代表，其简洁的攻击、跳跃、回避所带来的是高趣味性和高难度。精妙的关卡设计和形形色色的敌方角色让玩家在屡战屡败、屡败屡战中不断积累经验，从而在赢得紧张的战斗时获取极高的快感。不过说来IGA的确勇气可嘉，在如今这种横版动作游戏早已越过全盛时期的年代里、在"《月下》式恶魔城"被玩家普遍接受的情况下敢于逆流而上推出这款作品，很自然地会在玩家群中产生两种截然不同的评价：一是被3D的绚丽背景与古典的游戏模式所吸引而沉迷的CU；另外一种则是因频繁死亡而产生厌恶感的"月下派"玩家和LU，当然这其中也不乏唾骂者。我在这里只是想说，《血之轮回》本来就是一部需要玩家背版的硬派动作游戏，那些期望它以"月下"形式重新登场的玩家绝对有"无理取闹"之嫌。当初FC和MD上的硬派动作游戏也不是人人有爱，后来随着RPG的兴起而逐渐淡出了人们的视野，现在当它们偶尔在众人面前闪现时却遭到冷视，本人觉得实在很冤。



令人"诟怕"的难度

由于之前很久没接触动作版《恶魔城》，因此在第一次拿到游戏的时候还是被"震撼"了一番。经过一段时间的熟悉后，你会发现它的难度也仅仅是当初能吓到你。不过说句实话，有尝试过PCE原版的朋友会很明显地发现在重制版里BOSS战的难度又普遍有所降低，这主要表现在攻击速度和反应变慢、攻击前可预测其行动等等，虽然就此说来游戏难度依旧会比当今主流ACT高出一截，不过我想你认真地玩上一段时间的话，那么绝对能感受到异于其他动作游戏的快乐。最后要指出的是，如果你实在无法忍受里希特"僵硬"的动作，那么玛丽亚绝对能满足你的需求，虽然她的防御力不及里希特，但是攻击频率和机动力都高出一大截，用她进行一番赏心悦目的战斗也并非难事。



不可错过的天籁

"《恶魔城》系列"的音乐效果向来就是一块金字招牌，这次的新作依旧是由御用乐师山根领衔配乐。游戏中出现了《恶魔城》史上的大部分神曲，它们的混音效果都做得非常成功。另外，部分曲目还配上了合唱班的咏唱，可谓画龙点睛之笔。闲暇时刻静静地利用鉴赏模式好好享受一下，绝对会有超凡脱俗的感觉。不过说到这里，美版游戏中角色的配音多少有些倒人胃口，这也算是游戏音效方面的瑕疵吧。

后记

在横版动作游戏极度贫乏的日子里，IGA凭借其出色的横版动作游戏开发经验推出了这款PSP硬派动作游戏佳作。虽然它的出现并未在玩家群中引起多大的轰动，甚至可以说人气连一些原创小游戏都赶不上。不过它这种靠3D效果来演绎背景的"新式"横版动作游戏还是让人看到了横版ACT的立足之地。《历代记》的到来也在提示着玩家：传统ACT背版子的乐趣和精髓永远不会消失。

Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

译 胧月 美编 咕噜

《无瑕传说》的素质无疑将《风雨传说》的污点洗刷干净，成为NDS平台上既叫好又叫座的"《传说》系列"正统续作。本次栏目就邀请到游戏的两位主要制作人，让他们来谈谈本作的精妙之处。文章末尾处两位制作人还会给予游戏令人惊异的自信评价，如果你是一个只玩家用机版的《传说》饭，看到这番评价之后说不定也会想拿起NDS来了。

《无瑕传说》开发小组直击



大馆隆司

制作人

统筹游戏的整体制作进度，曾参与开发PSP版《光之神话》。



稻垣武俊

监督

游戏监督，也负责本作配角设计。

《传说》和《铁拳》

——首先想就"《传说》系列"最大魅力，也就是"战斗"这部分询问一些问题。请谈谈这次战斗的制作思路。

稻垣：很早的时候就决定把本作战斗制作成3D。当初还没有明确制作思路时，最早制作出来的就是允许角色自由跑动的战斗。然后又正好在制作PS2复刻版的《宿命传说》，就在想着把空中连技加到游戏里一定会很有意思。再然后，虽然战斗系统已经基本完成，但总觉得还差一口气，那就是速度感。于是我们又提高了战斗节奏，让玩家能够很爽快地游戏。一番细微调整后，战斗系统终于确定为成品里的样子了。

大馆：我们公司还有一款叫作《铁拳》的格斗游戏。"《铁拳》系列"的最大特征就是依靠空中连技和10连技所构成的爽快战斗。我们在制作《无瑕传说》时也在这方面有所借鉴。对我个人来说，如何在战斗中制作出安全的时间带，这点就和《铁拳》感觉很近似。我们在调整《无瑕传说》战斗系统的过程中，想给予玩家足够的自由，让他们自行去摸索使用什么样的技巧让敌人浮空后，可以形成多长的安全时间带。



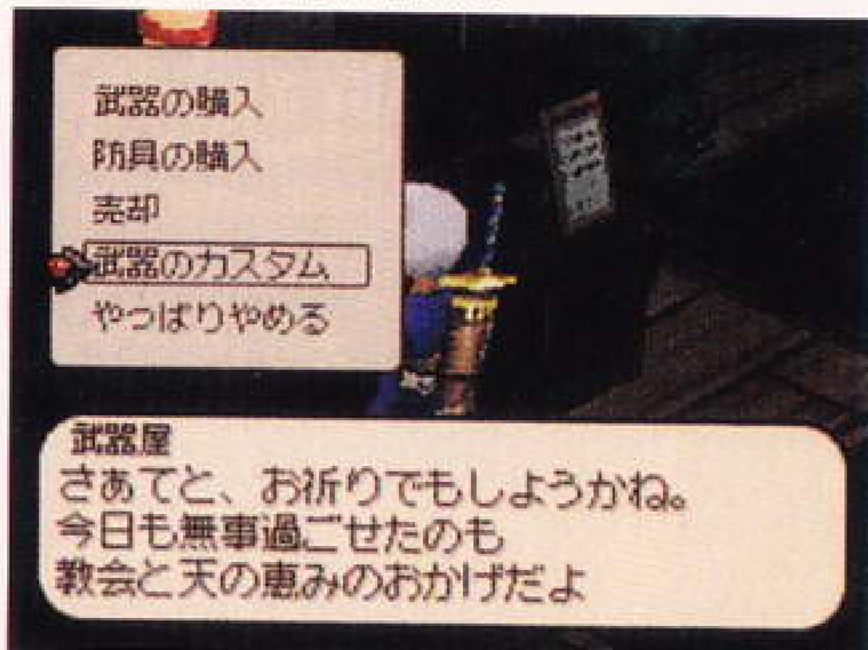
爽快的连技成为战斗的主体

——本作中的战斗似乎已经是连技的天下了，单发攻击力感觉非常小。

稻垣：是这样的。在搭建这次战斗系统的前期阶段，就给所有角色都设计了数量众多的连技，与此同时降低单发攻击的威力。制作方针就是发挥出连技带给玩家的快感来。

——从序盘开始就可以打出100连击以上的连技了呢。

大馆：不过，连技也是有弹性的。战斗风格和技能组合都会对此产生影响，选择怎样的战斗风格，让角色学会什么技能，怎样编辑自己的武器，这些都会对连击数产生巨大的影响。所以，我们也给敌方增加了一些攻击手段，或者让敌人更加经打，这些应该都能增加玩家的投入度。如果玩家能发现到这些细小的地方，并且通过更换技能而发现截然不同的乐趣，我会觉得非常高兴。



▲武器的编辑也很重要。一旦找到合适的素材就拿去武器屋吧！

——让不擅长连技的玩家研究这个真的好吗？

大馆：嗯。"《传说》系列"的战斗里有自动、半自动和手动三种选择，本作也是如此。如果设置为半自动，系统会自动调整角色和敌人的距离。比如说你出了一招，但是跟敌人距离较远，系统就会自动让角色靠近敌人后再使出这招。运用这项功能，就能使出广告里的那些很酷的连技，看起来也许很难，其实并非如此。只要站位好，就能使出跟PV里一样华丽的连技了。此外，还有一个值得研究的地方，就是让敌人浮空。不过随着游戏流程的推进，这也是可以形成手感的。在被敌人包围住的逆境下，一边输入十字键的下，一边把敌人浮空。角色之后也会配合浮空的敌人自动跳起，这样自己也变成了浮空状态，就算被敌人包围住也不用害怕了。在这种情况下，就算处于逆境，也会大大提高角色的生存率。

——刚才说到浮空，巨大的敌人要让它浮空的话有些困难呢，也就是说根据敌人的不同，浮空的难易度也不一样是吧。

稻垣：是的。不同的敌人都有各自的重量。

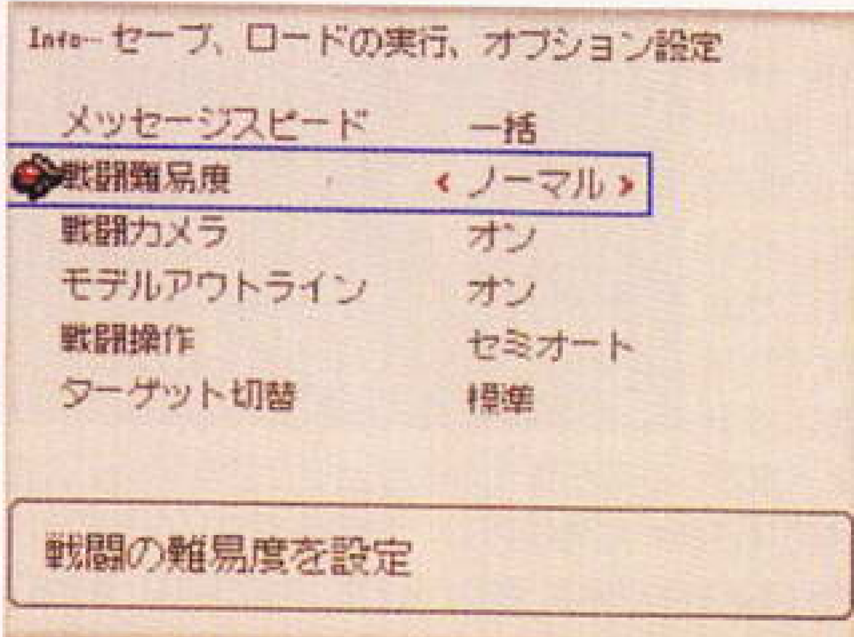
大馆：想对较难浮空的敌人使用空中连技的话，可以使用法术。比如"ロックブレイク"，把拥有这些技巧的同伴设定为优先使用该技巧，就算很重的敌人也可以一下子让他浮起来。接着就可以打出连技啦。

——就算不擅长动作游戏、不擅长连技的玩家，只要能研究法术的设定和同伴的作战行动，也能让战斗变得有利呢。

大馆：是的。如果是一个不擅长动作游戏的人，制定好作战策略，设定好角色的行动风格和技能，再安排好队伍的阵形，让全员自动战斗，自己只需要观看说不定都是可以的。这次《无瑕传说》的同伴AI非常不错，所以说这种打法完全有可能通关。而且对于那些擅长动作游戏的人来说，这样的战斗也可以让你体会一下当指挥官的感觉。

——原来如此，如果真的不擅长动作游戏，全自动战斗也是方法之一。

大馆：这次同伴的AI和《宿命传说2》一样"聪明"。即使玩家设置了全自动战斗，也不仅仅是光看看画面。你可以介入到战斗中去，像改变作战策略、指挥角色使用法术、指挥角色使用道具等等，这样可以突破一些很难的战斗。



▲战斗中可以对角色的动作进行设定，设定为"オート"（自动）能简化战斗。



▲序盘的敌人里有这种巨大的乌龟，想使它浮空有一定难度。

分数决定战斗评价

——正好说到战斗的胜败，我就关于战斗完毕后的战斗评价来提个问题吧。战斗评价是很多玩家都关注的东西，要想打出高评价，应该怎么做才好呢？或者说有什么秘诀呢？

大馆：秘诀这东西不太好说，但把战斗难度设置为Hard就比较容易出最高评价S。评价系统把战斗时间、连击数等要素综合到一起，分数化以后给出评价。Hard难度由于会对各项评判项目给予附加分，所以容易得高分。这样一来，就算是打倒同一个敌人，你会发现Hard难度下更容易得到S级。此外，对于系列老玩家来说，Hard难度下的战斗难度和敌人的耐打程度刚好够格。这次游戏平台是NDS，而且考虑到玩家里有一部分是初次接触《传说》，因此我们刻意降低了游戏初期的难度。对于系列老玩家来说可能会不过瘾，所以推荐老玩家开着Hard难度玩。

稻垣：不过Hard难度下和西昂的战斗相当难。

大馆：战斗难度可以在游戏中途调整，如果你觉得战斗太难了，也可以随时调回Normal。和系列以往作品不一样的是，这次无须二周目就可选择最高难度，希望玩家可以设定为适合自己的难度来享受游戏。

稻垣：关于评价系统，我还想对大馆先生刚才说的做点补充。战斗的评分是根据战斗时间、最大连击数、给予敌人的伤害值、自己受到的伤害值这四项标准来的，每项100分，总计就是400分。在游戏初期，鲁卡由于很难打出高数字的连技而基本只能获得B或C的战斗评价。顺带一提，在开发初期时，高评价的达成条件比现在苛刻许多，我们自己试玩的时候都基本上拿不到高评价（笑）。后来我们又调整了一下，让高评价较容易获得。

大馆：在乎战斗评价和获得Grade值的玩家应该都是比较熟悉"《传说》系列"的，请你们一定要在Hard模式下游戏（笑）。你们一定能应付得来的。Hard容易取得高评价，因此得到的Grade也较多。本作要进行二周目的话，不多积攒一些Grade可不行啊。

——还有一个问题。在"《传说》系列"的一些作品中，使用回复道具会导致战斗评价和取得的Grade值下降，本作也是如此吗？

大馆：评价和Grade跟使用道具与否无关。刚才稻垣先生已经把影响评价的4点都说很清楚了。

◀公会里有些道具得花上数万Grade值，真贵！

开发人员使用的角色是？

——请问一下两位是如何育成角色的？

大馆：我们两人的育成方针完全不同，而且我的水平比较半吊子（笑）。

稻垣：我主要使用斯帕达、安吉和伊利娅。技能使用"连技追加"和"TP节约"。

大馆：我把鲁卡当后卫用。鲁卡是主人公，拿的武器又是大剑，所以大家说不定都会给他设置成"アドバンス"的战斗风格，我个人觉得这是一个陷阱（笑）。鲁卡可以很早就学会范围攻击魔法"イラプション"，所以我把他的战斗风格设置为"ウィズダム"并放在后卫的位置上，伊利娅中卫，斯帕达前卫。这样能让初期战斗变得很简单——让斯帕达冲入敌阵，鲁卡后方使用"イラプション"把敌人打浮空，接着就可以使用连技了。此外，鲁卡学会"イラプション"后能进一步使用更为强力的法术，在序盘的公会迷宫里还能拿到自动回复TP的剑，这些都是非常有利的。还有就是技能，在战斗风格"テクニカル"下可以学会"冲刺"技能，有了这个技能就能在战斗中更快地收集金钱和道具。所以我都装了一些能加快移动速度的技能，相对于连技派来说，我是冲刺派。

——两位的差别真是大呢。

稻垣：所以，借来别人的游戏卡片，接着他的存档来玩会非常艰苦，会搞不清楚对方装这个技能到底有什么用。不少工作人员都在测试期玩了游戏，大家的设定完全不同。



▲范围攻击魔法"イラプション"，早点学会它，再进一步提高熟练度吧。

哪个角色较强?

——有没有战斗时特别好用的角色呢?个人认为斯帕达很强。

大馆: 与其说他强,不如说他的范围广、易使用。刚开始这个角色也是我的主力。想打出连技的话斯帕达应该是最佳人选了,他能使用"散沙雨"一类的多HIT技巧,很容易打出数字很大的连击出来。

稻垣: 斯帕达即使不装"连技追加"之类的技能,攻击手段也非常丰富,攻击力又很可观,因此很适合初学者使用。

前世的设定和现世无关?

——各角色使用的武器是不是都受到前世的影响呢?比如说鲁卡,使用的大剑就和他前世的阿斯拉很搭调。不过其他角色倒跟前世联系不大。

稻垣: 实际上,几乎所有角色的设定都是在前世设定完成前就弄好的,因此没有多大联系。

大馆: 虽说剧情也是乐趣的一方面,不过本作70%的乐趣还是来自战斗。考虑到这70%部分的重要性,我们首先是从角色的特性和武器等战斗相关设定入手的。

稻垣: 不过鲁卡是个例外。像鲁卡这么瘦弱的孩子要挥动如此巨大的剑,应该是与他的前世阿斯拉有关。没有阿斯拉的力量,鲁卡就没办法使用那种武器了。

大馆: 鲁卡以外的角色还是以战斗平衡性为前提设计的。

稻垣: 确实。此外就故事来说,除了鲁卡之外的其他角色都不太在意自己的前世——或者说他们都抱着"我就是我"的信念。

角色和他们的前世

这里将公开除赫尔玛娜外其他5名角色的前世设定,这些角色的前世也是故事的关键点。



▶谜之美少年辛梅尔,他和奥尼菲艾尔有着很深的关系。







阿斯拉

鲁卡的前世是阿斯拉。对比鲁卡的乖孩子形象,阿斯拉却是天上界森萨斯勇猛果敢的将军。

个性丰富的魅力配角们

——配角中有不少都很有魅力，这些配角是哪位画的呢？

稻垣： 配角是我和α・System的设计师一起完成的。

——有自己喜欢的配角吗？

大馆： 要说难对付的倒是有（笑）。印象深刻的就是西昂了，对于玩家来说，他是第一个坎。西昂最早出现在钟乳洞，在前面战斗里势如破竹的玩家遇到他可能会陷入苦战。因为之前的BOSS都是单体出现的，灵活使用Freerun就能取胜。但西昂战的BOSS是复数出现的，这就要面对一个击破顺序的问题。知道攻略方法的话当然能取胜，不过在摸索阶段应该会遇到各种挫折。这就必须积极试验战斗风格和装配技能了。

——那除了难对付的角色外有没有喜欢的呢？

大馆： 喜欢阿斯拉。具体为什么喜欢我也说不清楚，二周目比一周目更容易叫人喜欢上他，请大家也好好体验一下。

——稻垣先生喜欢的角色是？

稻垣： 我喜欢的角色是加德尔和欧兹巴鲁德。我自己最先画的就是欧兹巴鲁德，因为看上去就像是坏人，所以我就想他应该最先死吧（笑）。我喜欢他的顽固，而且画起来也很简单。



▲眼带男欧兹巴鲁德，在序盘就能遇到的角色。

伊利娅





伊兰娜

伊利娅的前世是伊兰娜。伊兰娜是智慧与美貌并重的女性，她跟阿斯拉在一起的时候，是让周围所有人都羡慕不已的情侣。

里卡尔多





修普洛斯

里卡尔多的前世是在游戏序盘登场的死神修普诺斯，作为拉提欧的将领，他曾和阿斯拉对决过。

安吉





奥尼菲艾尔

安吉的前世是男性的奥尼菲艾尔，身分是森萨斯的对立方拉提欧王国的名军师。

斯帕达





圣剑 杜兰达尔

斯帕达的前世居然是剑！游戏序盘时阿斯拉手持杜兰达尔所向披靡，那把圣剑就是他。

公会系统的追加导致支线剧情的变化

——对了，本作会有系列一贯的支线剧情吗？

大馆：既然是“支线”剧情，那就是并非一定要去完成的东西。作为我们来说，倒很愿意让玩家在“到底做还是不做”的问题上苦恼一番，比如要拿稀有道具就得做公会任务，而公会任务就是精练后的支线剧情了。

稻垣：做公会任务能获得道具，随着公会等级的上升，还能拿到一些除了做公会任务外所无法入手的道具呢。

Info… クエスト受注
ギルドランク ： Rank01
ギルドポイント ： 0/ 100
観光客をナーオスGDに送り届け… Rank02
流浪の王族をナーオスGDに送り… Rank10
【危険】マッドゴレムを退治しろ！ Rank03
皮ツナギを試して来い！ Rank02
「【危険】ナーオスGDの
マッドゴレムを退治すること」
成功報酬 ： 36 ギルドポイント
： 925 グレード
： 320 ガルド

▲带有“危险”字样的任务里会出现极为强大的敌人。真的很危险，注意！

——一些稀有武器的出现会随着迷宫发生变化吗？

稻垣：是的。迷宫的特征在外观上很明显，获得素材和道具的属性一眼就看得出。

大馆：就算只玩公会任务也能玩出很多花样来。玩家追求快速通关当然没什么问题，但如果可以慢慢玩这些公会任务的话，我会非常高兴。

稻垣：推荐玩家在一周目的时候只玩主线，到二周目、三周目的时候再仔细玩公会任务。



▲迷宫的外表特征非常明显，在公会接了任务后就赶快挑战吧。

素质超越前作20%的系列新作

——采访接近尾声，当时发表本作的时候以“超越”为关键字眼。现在游戏完成了，请自我评价一下“超越”了多少。

大馆：我想本作素质是前作的120%，这里的前作指的是《深渊传说》。相比之下，本作进步了20%。尽管NDS版的画面无法跟家用机相比，但系统方面还是胜出的。战斗风格、技能、作战指令等系统都进一步凝练，可以说达到了系列的最高峰。







本作相关情报已经连续报道了三辑，这次主要为大家介绍游戏里的部分机体。除了系列前作中未曾登场的新机体外，另有一些机体只在游戏作品里露过面，如果你还对它们不熟悉，就请好好关注一下本辑内容吧。

文 胧月 美编 Yangyu



机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威

◆NBGI◆SLG◆预定2008年2月7日◆日版

◆1人◆5800日元◆无对应周边

PSP

相关报道 Vol.78 P22/Vol.79 P26

机动战士高达 MS IGLOO

《机动战士高达 MS IGLOO》是与初代《机动战士高达》同以“一年战争”为背景的CG动画，而本作中将会出现该动画里的机体。尽管这部动画被埋没在系列正统作品的阴影下，但却讲述了吉翁军的兵器开发秘话，出现了多架珍贵机体。这些机体最终并没有在史实里登场，而玩家可以在本作一览它们的风采。

性能在扎古以上？



▲虽然在跟扎古的竞争中败下阵来，但该机体其实拥有凌驾于扎古之上的性能，看来其在能源消耗以及稳定性上可能存在一些问题。

兹达

塞葛克

◀能够搭载大量兵器集装箱和机动管制机体的特殊兵器。

毕革·兰格



与毕格罗合体



▲开发部提出大型机体毕革·兰格的开发计划。

《机动战士高达外传》系列

本作中还有一部分机师和机体则来自其他高达游戏，如《机动战士高达外传 蓝色命运》、《机动战士高达外传 殖民地的坠落之地》，FANS对于这两作应该都比较熟悉了。这些王牌机师们在历史的另一个角落里，也会上演一出精彩的U.C战史。



蓝色命运1号机



◀EXAM系统能觉察出对方的杀意并发挥惊人的战斗力，以陆战型高达为原型制造。



伊夫里特改



▶同样是搭载了EXAM系统的吉翁方MS，性能高但持续作战能力较差。

机动战士高达

“《基连的野望》系列”的一大魅力就是体验到跟原作不同的虚构历史。原作中一些出师为捷身先死的机师、没有投入实战的幻之兵器，根据玩家的选择都能再现辉煌。是尊重原作史实，还是创造你自己的历史，全凭玩家的意愿。

甘恩

ギャン 限界 185%

▲富有中世纪骑士风格的机体，外表特征明显地显示出该机体长于格斗。

ギャン（量産型） 限界 130%

▲如果选择了开发甘恩，那么它的量产机就能投入生产。

ギャンキャノン 限界 140%

▲甘恩加农不但保持了格斗上的强势，其远程打击能力也大大增强，可以说是甘恩的究级进化型。

甘恩和勇士，你选哪个？

勇士

ゲルググ（初期生産型） 限界 185%

▲原作中淘汰了甘恩成为主力机体的勇士，机体性能略强于前者。

ゲルググ（量産型） 限界 130%

▲勇士的量产机，各方面性能的平衡非常不错。

ゲルググキャノン 限界 190%

▲装备了可远距离攻击的加农炮，和甘恩加农比起来哪边会更强呢？

原作中被阿姆罗击坠的拉尔，如果让他在战斗中存活下来，就能开发出几款专用机体。

青色巨星





机动战士Z高达

前作未曾收录的部分《机动战士Z高达》里的新机体会登陆本作，机师的数量也会继续增加。





▶▲精神力高达的后继机体，巨大的MA。装备了强有力的米加粒子炮并拥有反射光线武器的I力场，战斗力非同小可。

飞行单位追加

▲机体搭乘辅助推进系统后可变为飞行单位。飞行单位可无视地形远距离移动，是极为有用的机体。



▲提坦斯机师西洛克所开发的机体，虽然也拥有一定程度的战斗力，但基本是作为侦察机使用。





▲能在大气圈里长时间单独飞行的MS。

◀以扩散光线炮、小型导弹、大型导弹等多种武器全副武装的机体，换来出色攻击性的同时也导致机动性不足。





▲提坦斯的王牌机师、与亚桑组成作战小队的坦格尔和拉姆扎斯均会登场，他们三人组成的小队一定能发挥出惊人的战斗力。



▲驾驶精神力高达MK-Ⅱ的罗萨米亚精神状态极不稳定，猎犬则是扮演了兄长一般的角色来辅助于她。猎犬自身的战斗能力也不容小觑。

“狩猎猫”是本作里新增的一项瞩目系统，玩家可以在单人任务里带上狩猎猫一同上路，合力打倒凶猛的怪物。随着游戏发售日的不断临近，官方也逐步揭开这一系统的神秘面纱。在本次的前线报道中，会为大家带来狩猎猫从雇佣到培养，以及它在任务中所采取的行动模式等多方面的相关情报。除此之外，还有全新的装备展示以及另一瞩目系统“连续讨伐大型怪物”的说明，让你提前领略《MHP2G》的独特魅力。

文 羽纹 美编 小鱼仔



怪物猎人 携带版 2nd G
モンスターハンター ポータブル 2nd G
◆Capcom◆ACT◆预定2008年3月13日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆对应周边未定
PSP

相关报道 Vol.77 P06/Vol.79 P29

《MHP2G》连续报道第三弹

让你提前领略新作的独特魅力

狩猎猫们在猫厨房里整装待发！

“猫厨房”的含义是？

所谓“猫厨房”，是最早登场于《MHP》，供猎人在此享受猫厨师制作的各种料理，从而引起自身能力发生变化的设施。请猫厨师做料理的时候，需要从食材清单中选择任意两种进行组合，而制作出的料理和该料理的效果则会随着食材组合的不同而发生变化。要是选择到猫厨师们擅长的食材，有时还能发动辅助猎人战斗的特殊技能。顺便说一下，料理的效果只会在下一个任务中发挥出来，如果在任务中死亡或是退出都会令附加的效果消失。



CHECK ① 狩猎猫依旧是从猫婆婆那里进行雇佣



身负巨大旅行包的猫婆婆会不定期地带着猫厨师和狩猎猫造访玩家展开狩猎生活的据点——雪山中的波凯村（ポッケ村），要想雇佣狩猎猫的话就时刻留意一下她的到访情况吧。游戏中的每只狩猎猫都被赋予了不同的能力与个性，玩家在雇佣之前要好好地确认一番，找出自己满意的类型，然后带上它们在狩猎场地中并肩作战！

仔细观察狩猎猫的特性 找出值得信赖的贴身伙伴吧！





▲无论是为大家制作可口料理的猫厨师，还是与猎人共赴战场的狩猎猫，玩家都可以在猫婆婆那里得到推荐。在《MHP2G》里，每当猫婆婆造访村庄的时候，她所仲介的两种帮手的成员名单都会有所变化。

能力数值共有8个种类！

狩猎猫的能力数值共有如下图所示的8种。其中攻击力、防御力、性格、攻击系统和攻击倾向这几项都是很容易理解的，无需过多说明。令人比较在意的是“亲密度”（なつき度）这项数值，如果在狩猎过程中与它们不断增进感情，那么在之后的任务里其行动也会产生变化么？

CHECK ② 雇佣而来的狩猎猫会待在厨房里时刻听从主人的召唤





被雇佣回来的狩猎猫会在厨房里待命。玩家可以在这里对它们下达训练指示又或是将其转职为负责烹饪料理的猫厨师，当然，这个过程亦是可逆的。请玩家在选择转职之后特别留意其能力数值以及亲密度等信息的变化，透过转职和训练这两项方式来发掘出理想的猫人吧！

在厨房里进行秘密特训！



训练项目醒目

为猫人战士提供的训练项目包括“猫拳斗”（ネコ拳斗）、“猫肌肉训练”（ネコ筋トレ）、“猫腹肌”（ネコ腹筋）等五个项目，其后所产生的效果也会因玩家选择的不同而发生一定差异。

身分还可以发生变化！

猫厨师和狩猎猫可以通过转职来实现身分的互换。不过不知道原职业的经验是否会对转职后的能力产生影响呢？这一切，恐怕要等到游戏发售之后才能见分晓了。

CHECK ③ 为狩猎猫选定合适的防具



橡实铠甲or雪山装狩猎猫专用型

狩猎猫会准备自己的防具，目前已经公布的类型有“橡实铠甲”（どんぐりメイル）以及“雪山装狩猎猫专用型”（マフモフスーツ）这两种，它们之间性能存在一定的差异。从后面的几张战斗图中可以看出似乎是根据狩猎场地的不同而针对性地进行了这番设定。



狩猎猫告示板信息醒目！

玩家可以在猫厨房右侧专门设立的告示板处对雇佣而来猫猫们进行统一的管理。左侧图片中最让人感兴趣的是“随行技能”（オトモスキル）和“随行发布”（オトモ配信）两项，如果说前者是狩猎猫的战斗专用技能的话，那么后者的具体含义又会是什么呢？

猫厨房的主画面



CHECK ④ 任务中也请玩家随时留意它们所采取的行动哦！



在之前的报道中我们得知了狩猎猫会在任务中采取各种行动，而在这次的前线中我们将系统地向大家介绍狩猎猫在战斗中的表现：它们有时候会挥动手里的武器展开攻击，有时候则是通过吹奏笛子等方式来对猎人进行支援，至于能不能达到预期的效果，只有在带着它们同怪物发生战斗后才能知道了。

行动方式之一 用武器进行攻击！



▲用类似猫猫棒（にゃんにゃんぼう）的武器来攻击大名盾蟹，让我们共同期待它们的攻击能附带有麻痹效果吧（笑）！

行动方式之二 同样能用武器进行格挡



▲狩猎猫所使用的武器情报到现阶段为止还没有明确的信息，虽然从“行动方式之一”中我们可以看到狩猎猫装备猫猫棒的实际战斗画面，不过会不会使用其他武器现在还不明朗。从上面的图片中我们可以惊喜地发现狩猎猫也是能进行防御的，照一般情况来看，采取这个行动应该和它使用的武器类型相挂钩，具体还请期待我们的后续报道。

行动方式之三 用笛子进行支援！

利用这个机会向目标发动猛攻！



▲狩猎猫最大的看点就是能帮猎人吸引怪物的注意，比如像图中那样吹奏笛子。除开普通的角笛之外，不知道它还能不能使用回复笛、鬼人笛呢？

行动方式之四 投掷炸弹



使用炸弹的专家

▲战斗中的狩猎猫会拿出各种大小爆弹朝怪物丢去，按道理取出大小爆弹的几率应该是随机的，难道说狩猎猫的等级会影响到这个概率？

行动方式之五 潜入地下进行体力的回复

体力不足后会自动潜入地下……



▲当狩猎猫的体力被耗尽时，它会选择钻到地下以回复体力，当体力复原时会重新加入战局。



得到足够回复后便会重返战场！

▲任务报酬不会因狩猎猫的倒下而被扣除，这也就意味着玩家不用担心狩猎猫会导致任务出现失败。

其他各种可爱的反应

猎人的狩猎生活，并不单单是与巨大的怪物进行搏斗。在紧张刺激的战斗之余，狩猎猫会做出各种滑稽的动作来娱乐主人。它们一方面是战斗中值得信赖的同伴，一方面是为狩猎闲暇之际制造笑点的活宝。在有空时请多留意它的一举一动，肯定会让你发出会心的微笑。



▲当猎人进行烤肉的时候，狩猎猫会呆在一旁注视烤肉的具体情况，要是做出完美肉的话，它会有跳起来之类的兴奋表现；不过若是将肉烤焦，它又会有什么恶搞行为呢？



▲如果猎人选择在营地里睡觉回复体力的话，狩猎猫也会一同睡下。假使猎人不踏出帐篷，它就会因为无聊而一直躺在那里。



▲会站在垂钓猎人旁边观察钓鱼情况的它们，会不会垂涎于猎人的劳动所得呢？

无法带狩猎猫一同上路的任务有以下这些！

在猎人单人进行任务的时候，可以带着狩猎猫一同出战。不仅是村长任务，即便是单人参加的离线集会所（オフライン集会所）任务亦是可以的。而完全无法带着它们出征的任务已经列在了右侧的表里，请玩家仔细进行确认。

狩猎猫无法出战的任务

①训练所任务以及探宝任务。
②会有老山龙等超巨大怪物登场的任务。
③线上集会所（オンライン集会所）任务。

大型的连续狩猎任务紧急公布！

之前厂商带给玩家的“让你体会到异样狩猎乐趣”的具体含义在此揭晓，那就是在本作中新加入的任务规则“大型连续狩猎任务”。由于在这种任务中玩家要面对习性与能力各有不同的怪物，因此花费大量时间在事先的装备、道具整理上是必不可少的。下面为大家介绍的是以沙漠为舞台的大型连续狩猎任务，请玩家借此机会好好地熟悉一下新任务的具体流程。

大型连续狩猎任务的具体规则

规则① 当玩家打倒怪物的时候，从它们身上剥取到的并非素材而是各种体力回复道具。如何有效地利用这些道具是完成这类任务的重中之重。

规则② 任务完成时可以取得报酬素材，而且这种任务中报酬的质量会设定得比普通任务高，如果在任务中失败，那么理所当然地无法领取到报酬。

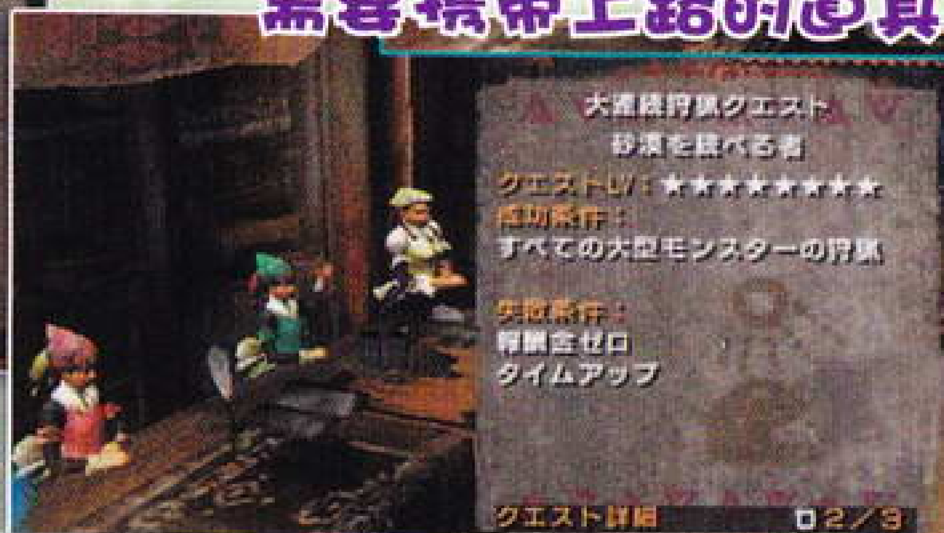
规则③ 和以前连续讨伐同种怪物的任务有所不同，在打倒一个怪物之后并不会发放猫宅券（ネコタクチケット），如果玩家在狩猎中半途而废，那么将一无所获。



异种怪物连续大讨伐！

▲不同的狩猎场地会在很大程度上影响到具体需要讨伐的怪物种类。

请经过深思熟虑后来选择需要携带上路的道具。



▲本次介绍的任务是在沙漠中进行。为了在酷热中长时间地进行战斗，请多带一些冷饮。

CHECK 提前确定任务的讨伐流程

在进行大型连续狩猎的时候，各怪物的登场顺序会在任务委托书的“主なモンスター”一项里明确表示出来，玩家在出发之前要提早进行确认。目前可以肯定的是这几只大型怪物并不会同时出现，只有当玩家解决掉一个后另外的才会陆续登场。另外还有一个对玩家非常有利的因素，那就是在此类任务中并不会有杂鱼级怪物来干扰猎人战斗。



首先要打倒作为先锋出场的盾蟹

▲巨大的钳子是盾蟹的有力武器，如果来不及回避其攻击的话，可以选择用武器进行防御。

背负着一角龙头骨的甲壳类怪物，两只巨大的钳子不仅是攻击的武器，也可当作防御用盾牌，而在沙土中发动的突然袭击之术是它的著名必杀技。

尽量破坏双爪和背壳以增加报酬



接下来是地中的刺客 砂龙

▶虽然比盾蟹好对付，不过要是没有准备好音爆弹等道具就有可能因为它在沙中高速游动而浪费不少时间。



能在广阔沙海中自由游动的鱼龙类怪物，很害怕巨大声响，如果让在猎人附近沙中游动的它们听到炸弹爆炸等噪音，就可以将其逼上地面。

新的武器前来参见！

美洲螯虾爪 美洲螯虾刀

▶看样子武器将附带水属性，在对付黑铠龙等怪物的时候它们就能大显身手啦！

在本次报道的最后，为大家献上全新的美洲螯虾武器，在前作中该系列就有登场，作为带有恶搞性质的一类武具，期待它们在本作中的表现会更为优异。当然，生产它们所需要的关键素材依旧是要通过完成专用的下载任务来取得。

最后压阵的是角龙！

▼如果在角龙登场的时候猎人的回复道具已经所剩无几，那么就会陷入窘境。请各位在之前的战斗中好好控制回复道具的使用次数吧！

只栖息在沙漠中的飞龙种怪物，个性非常好战。特征是运用额头上的两只巨角来进行突击以及甩动如同槌子般的尾巴来将猎物粉碎。另外它响彻云宵的咆哮能让猎人陷入绝大的危机。

▼很难理解为什么用武器能挡下怪物的音震。(苦笑)

▼只要将它赶到地面上，攻击起来就会轻松不少。

一灵活运用道具，一鼓作气将它打倒！

成功解决角龙后 任务才算正式完成！

接受秩序与混沌引导的战士们






文 雷伊　美编 咕噜

异说 最终幻想
ディシディア ファイナルファンタジー
NDS
◆Square Enix◆FTG◆预定2008年◆日版
◆1－2人◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol.65 P23

在沉寂了半年左右之后，这款汇聚了“《FF》系列”中知名角色的梦幻作品终于有了最新情报。在刚结束的JUMP FESTA 2008上，SE首次为玩家们提供了这款作品的试玩版，同时也宣布游戏将在2008年正式推出。全明星的阵容、全部重新绘制的人物造型、新颖的游戏系统，这款“《FF》系列”的异色之作凭借着独特的魅力轻松成为了这次JUMP FESTA2008上最具人气的一款作品。这次我们将为大家介绍的是最新公布的4位登场角色以及游戏的基本战斗系统，喜欢《FF》的玩家可要留意了。

4名新角色参战

在之前的报道中，我们为大家介绍了首批确定将在本作中登场的4名角色，他们分别是来自初代《FF》中的光之战士与加兰德，以及来自《FF IX》中的吉坦和库加。现在我们要为大家介绍的是第二批公开的4名登场角色，他们分别是来自《FF II》中的弗利奥尼尔和皇帝，以及来自《FF VIII》中的斯考尔和魔女阿尔缇米西娅。另外，根据JUMP FESTA2008中的最新影像表示，《FF VII》中的萨非罗斯以及《FF X》中的泰达都会在游戏中出现。

弗利奥尼尔 Frioniel

《FF II》的主人公，能够熟练使用剑、弓、枪等武器。在《FF II》中，他的祖国因遭到帕拉梅基亚帝国的袭击而灭亡，在自己的养父母惨遭杀害后，他加入了反乱军。



▲弗利奥尼尔的这个POSE曾经在《FF II》的包装盒上出现过，本作中这个POSE将用即时演算来表现，弗利奥尼尔的表情刻画得相当到位。



■弗利奥尼尔和皇帝的宿命对决在本作中将会得到延续。

汇聚一堂展开前所未有的激烈战斗

皇帝 Emperor

帕拉梅基亚帝国的统治者，拥有着常人难以想象的高超魔力。在《FF Ⅱ》中，他率领着军队与魔物四处侵略，企图征服整个世界。

斯考尔·莱昂哈特 Squall Leonhart

《FF Ⅷ》的主人公，手中的枪刃是他的标志。虽然平时不怎么爱说话，但内心还是比较热情的。在"《王国之心》系列"中登场时他为25岁，本作中他的年龄和《FF Ⅷ》中一样为17岁。



▲打算停止斯考尔的时间并发出妖艳微笑的魔女，她说的台词似乎意味深长。

◀ 魔女之刃向斯考尔袭去，斯考尔能及时躲避吗？

阿尔缇米西娅 Ultimecia

在《FF Ⅷ》登场的魔女，拥有着操纵时间的能力。她作为未来的魔女来到了这个世界，一心想要消灭其他时代的魔女，以此来巩固自己的存在。

▶ 魔女和皇帝都是混沌一方的战士，在游戏中他们会联手向秩序方的战士们发起挑战。



基本战斗系统公开

本作的战斗系统非常具有特色。人物头像旁的数字代表“勇气值”，这是一个非常重要的数值，从某种意义上说它代表着攻击力的高低。当勇气值越高时，给予敌人的伤害就越大，反之则越小。在战斗中按○键可以发动“辅助技”，当辅助技命中对手后，就可以夺取其勇气值。按□键发动“HP 攻击”可以消减对手的HP。本作战斗的基本套路就是先以辅助技来夺取勇气值，提高攻击力后再使用HP攻击来削减对手体力。



打造属于自己的角色

虽说是一款对战游戏，但本作具有着丰富的RPG要素。角色不仅可以通过不断战斗提高等级，还能够由玩家来设定装备品和技能。在升级时，角色除了体力会上升以及学会新的技能外，还会有各种必须取舍的选择要素让玩家来选择。根据玩家设定的不同，就算是相同的角色用起来也会有很大的差别。

▼皇帝擅长利用魔法进行远距离作战，而斯考尔则擅长用枪刃近距离战斗。





▲考虑到《FF》是个极其庞大的系列，本作中的登场角色应该不会少。而根据玩家设定的不同，角色们还会拥有五花八门的战斗方式，所以游戏应该不会显得单调。

勇气值的变动和崩溃系统

勇气值是一项在战斗中会频繁变动的数值。需要注意的是，按□键发动HP攻击后，不管攻击成功与否，发动者的勇气值都会变为0。当按○键发动辅助技将对手的勇气值削减为0时，对手就会进入“崩溃状态”（ブレイク）。当对手崩溃后，画面下方中央的数值就会加算到自己的勇气值中去。以图中为例，光之战士令弗利奥尼尔进入了崩溃状态，中央的1557点勇气值将会加算给光之战士，光之战士的实际勇气值变为2359。



追加攻击

当用特定的招数命中对手后，会自动进入“追击模式”，这时攻击方可以选择发动辅助技或者HP攻击。不过防御方对于对手的攻击并不仅仅是只能老老实实挨打，闪避是可行的。只要抓准对手的攻击时机并按下X键就可以回避对手的攻击。





▲▶有的追加攻击在命中对手后还可以继续追加。防御方如果能够灵活回避，甚至还可以反过来对攻击方发动追加攻击。

活用防御与回避

和普通对战游戏一样，本作的战斗中同样可以进行防御和回避。对于一些比较棘手的远距离攻击，玩家可以利用防御来反弹回去。本作的场景都是与系列各代作品有关的，玩过历代作品的玩家应该会感到很亲切。有些场景中可谓暗藏玄机，玩家可以通过破坏场景中的某些物品来改变场景的地形。



▶闪避对手的攻击后，往往是进行反击的好机会。

必杀技与变身

每位参战角色都拥有自己的必杀技，当必杀技发动后， 对手会被拉入一个异度空间中，画面中会出现特殊的效果，非常具有观赏性。另外，角色头像旁边的竖槽代表EX槽，当EX 槽蓄满后，角色就可以变身。



▲斯考尔的必杀技是和《FF Ⅷ》中一样的连续剑，发动后玩家要根据画面提示来进行按键。



▼皇帝变身并发动了必杀技。从画面上来看，这应该是他得到了地狱之力后复活时的样子吧。注意看皇帝的勇气值是紫色的，这代表只需一击就可以打倒对手。



▲当攻击命中对手，或者使用特定的道具后，角色的EX槽就会提高，当槽蓄满后角色就可以变身。游戏中的每位角色都可以变身，不过变身后的效果应该会因人而异。

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダムハーツ バース バイ スリープ

文 雷伊
美编 紫枫

制作人在之前就曾表示，PSP的这款《王国之心　梦中诞生》将会是“三连发”中最后登场的一款，同时也是包含谜团最多的一款。游戏目前的开发进度相对NDS版和手机版来说较低，因此在刚结束的JUMP FESTA 2008上，本作只以影像的形式进行了展出。从新公布的影像中，我们可以看到几个之前从未公布过的事件场面，另外本作的战斗系统也开始浮出水面，下面我们就来先睹为快吧。

王国之心　梦中诞生
キングダム　ハーツ Birth by Sleep
◆Square Enix◆A・RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆售价未定◆对应周边未定
PSP

相关报道 Vol.74 P11

本作的故事同样围绕着键刃所展开，不过主人公并不是索拉，而是在索拉之前的键刃使用者们，本作讲述的是这三位键刃持有者与大师·塞阿诺特及其弟子之间对峙的故事。作为系列的一款前传作品，本作中隐藏着大量剧情上的谜团。为什么维恩和罗克萨斯长得如出一辙？为什么有两个塞阿诺特存在？除了制作人外也许目前没人会知道。最新的影像中公开了3个全新的剧情场面，从中我们可以发现一些情报，一起来看一下吧。



场面1　《睡美人》世界首次登场

《睡美人》世界将在本作中首次出现。不过令人感到意外的是，本作主人公之一的泰拉为什么会和大奸角魔女梅尔菲森特在一起呢？





场面2　国王与其恩师的对决



在唐老鸭和古菲面前，国王竟然对其恩师伊安·希特拔出了武器。师徒关系就此决裂了吗？看众人的表情，这其实应该是国王在进行修炼吧。



场面3 灰姑娘成为重要人物?

本作主人公之一的维恩与灰姑娘辛蒂瑞拉一起出现在《灰姑娘》的世界中。虽然在《王国之心Ⅱ》中，这个世界遭到了黑暗侵蚀，但在本作中它还是消失以前的样子。

战斗系统浮出水面

从目前公布的战斗画面我们可以看出，本作中取消了系列以往的MP设定，本作中的技能和魔法在使用过后要经过一定时间才能够再使用。人物头像左边又出现了全新的“FOCUS”字样，它的作用目前还不明朗。另外，左边的指令栏上方多了一条“指令槽”，当指令槽蓄满后就会出现发动强力技能的追加指令。目前厂商公布了泰拉和维恩两人的战斗截图，从图中我们可以发现两人的战斗系统有着一定的差别。

维恩

▼总的来说，维恩注重速度，泰拉注重力量。两人的战斗系统存在着差别，在操作手感上相信会有一定不同。



▲在战斗中不断进行攻击，指令槽就会上升。当指令槽蓄满时就可以发动追加技，选择发动追加技可以给敌人造成巨大伤害。

泰拉

▶当泰拉的指令槽蓄满时，指令槽上会出现“致命模式”（Fatal Mode）字样，指令槽变为“致命槽”，追加技同时出现。

▼“致命模式”是只有泰拉才能发动的模式，在发动后，泰拉的能力会得到大幅强化。



▲如果停止攻击的话，指令槽就会不断降低。战斗中按△可以发动技能，键位上的技能可由玩家自己设定。



▶在“致命模式”中不断使用追加技，就可以使“致命槽”逐渐上升。当“致命槽”蓄满后，还会出现更加强力的追加技能，可以预见这些技能将是对付强力BOSS的有力手段。



文 雷伊 美编 紫枫



スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

在刚结束不久的JUMP FESTA 2008上，SE向玩家们提供了这款作品的试玩版。已经有拿得出手的试玩版提供，也就是说游戏离正式推出其实已经并不远了。作为系列的一款外传作品，本作中加入了正统作品中所没有的玩法和系统，在故事上则与正统作品有着相当紧密的联系。对于想要进一步了解“《王国之心》系列”完整故事的玩家来说，这部作品的地位和正传同样重要。

王国之心 358/2天
キングダム ハーツ 358/2 Days
NDS ◆Square Enix/h.a.n.d◆A・RPG◆预定2008年◆日版◆1～4人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol.74 P7

本作的主人公并不是系列一贯的索拉，而是在《KHⅡ》中出场机会不多、但扮演着重要角色的罗克萨斯，本作将讲述他在XⅢ机关中渡过的大约一年时间中发生的故事。当然，在《王国之心Ⅱ》和《王国之心 记忆之链》中登场中的XⅢ机关成员们也会在本作中相继出现，而在系列之前的作品中从没被提及过的第14位XⅢ机关成员也将在本作中首次露面。

第14号接近中





▲从之前的报道中我们已经得知XⅢ机关的第14号是位女性，SE最近公布了两张与她相关的截图。在迅速打败无心之后，她走向了罗克萨斯和阿克塞尔，罗克萨斯和阿克塞尔脸上露出了警觉的神情。这第14位XⅢ机关成员到底是谁呢？

ROXAS 罗克萨斯
XⅢ机关的第13号，是索拉的无存。没有记忆，也不知道自己到底是什么人。

AXEL 阿克塞尔
XⅢ机关的第8号，有着让人难以捉摸的性格，口头禅是“记起来了吗”。担任照顾新人罗克萨斯的工作，并与其一起行动。

熟悉的迪士尼世界

罗克萨斯每天的任务就是在各个世界中打倒无心并回收他们的心。和系列以往的作品一样，本作中同样有众多迪士尼世界登场，下面我们就来看看首批公布的几个世界吧。



▲罗克萨斯每天就是从这个XIII机关集合的房间前往执行任务的世界的。

阿格拉巴



阿拉丁和茉莉所在的世界，佞臣贾法也会登场吗？

黄昏镇



《王国之心II》中一开始的小镇，罗克萨斯曾以普通少年的身分在那里居住过，并留下了美好的回忆。

不可思议之国



《爱丽丝梦游仙境》所在的世界，拿着钟并总是说着“迟到”的白兔大家应该已经很熟悉了。

奥林匹斯竞技场



英雄海格力斯所在的世界，作为XIII机关出现在这里的罗克萨斯如果被他发现的话，应该会很危险吧。

基本战斗系统公开

本作将会运用NDS的双屏功能，上屏显示战斗画面，下屏显示地图和当前的任务。除了操作罗克萨斯的单人模式外，本作中还将首次出现多人游戏模式，在多人模式中可以操作其他XIII的成员。

黄色槽



▲在罗克萨斯头像上方多出了一条黄色的LM槽，这是系列以往的作品中都没有的，它的具体用途目前还没有公布。

键位变化



▲PS2版的《王国之心》作品是用十字键来选择指令的，NDS版由于键位问题，对应的键位应该会发生变化。

单人模式和多人模式的下屏左右都会出现箭头，点击箭头的话下屏应该会切换为其他画面吧。

单人模式



多人模式



单人模式和多人模式在剧情上没有联动性，不过在多人模式中得到的道具在单人模式中也可以使用。



高达游戏很好赚，虽然具体操作流程咱不知道，可剧本费和广告费基本上是省了。假设套用老游戏的引擎，又能省去一笔开发费用……总之，金字招牌摆这了，NBGI不会放过捞钱的机会。《高达00》在未满10话时就已经公布了其手机版游戏，现如今，它又要在NDS平台登陆了。



改变世界的四台高达和四名机师！

文 胧月 美编 小鱼仔

机动战士高达00
机动战士ガンダム00
NDS ◆NBGI◆ACT◆预定2008年3月27日◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆无对应周边


▼运用机动性靠近敌人并给予粉碎性的一击。



4名机师中最年长的一个，因恐怖份子而失去了双亲。他很擅长照顾别人，是小队中领袖一般的人物。

洛克昂·史特拉托斯


◀就算是超远距离的目标也能准确命中。

能天使高达

刹那·F·清英

出生在战乱的库鲁吉斯共和国，不擅长与他人交往，从不将感情流于脸色。

GN-001

拥有极高的机动性，擅长近身格斗的高达。它能够散布GN粒子使敌方的通信和雷达等设备无效化，并使用多彩的斩击武器破坏敌机。



力天使高达

GN-002

擅长远距离射击，装备了多种射击武器，特别强调支援性能的机体。要进行精密射击时，头部会出现瞄准镜头并转入狙击模式。

故事概要

西历2307年，世界的化石燃料枯竭，人类通过3根轨道电梯以及附随的阳光发电系统获得无穷无尽的能源。根据这三个能源系统，世界分为了"国联"、"AEU"和"人类革新联盟"三个势力，纷争渐渐扩大。此时，谜之组织"天人"出现并试图给世界带来变革。他们驾驶着强大的战斗兵器高达，为了杜绝地球上的一切纷争而对所有的战争行为进行武力介入。



皇·李·诺瑞珈



王留美



菲特·葛雷斯

天人 Celestial Being

该集团以根除所有的武力纷争为理念，对世界各国的战争行为和地区纷争进行武力介入。以托勒麦尔斯号为据点，拥有四台搭载了GN引擎的高达。



克莉丝蒂娜·西艾拉





提耶利亚·厄德

出身地、年龄、过去经历等一切不明，对安排下的任务绝对忠实地去完成。



▲能够在MS和飞行形态两种形态下自由切换。

主天使高达 GN-003

能变形为飞行 状态的机体，因机动力超群而擅长一击脱离的游击战术。人形状态时的战斗能力也不逊于其他几台高达。

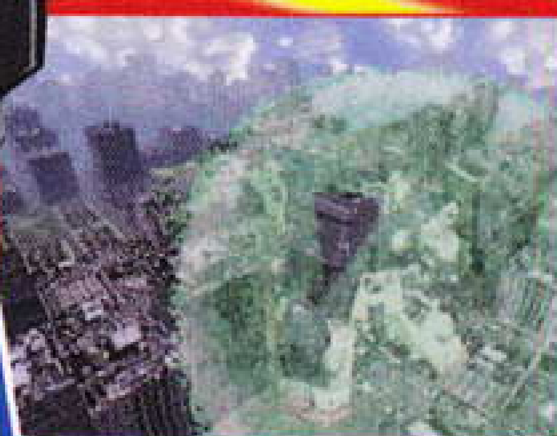


变形



德天使高达 GN-005

重装甲高火力的高达，活用GN粒子能在机体周围展开GN防御罩抵御外来武器的威胁。原作中，它还能解除装甲变为Nadleeh形态。



▲展开GN领域，强力的防御罩能可靠地保护自身。



阿雷露亚·哈普提兹母

性格温和，待人和善。但他的身体里还隐藏着第二个人格——残忍的哈雷露亚。

使用高达的力量根除世界的战争！



▶飞行状态的主天使高达攻击敌机，这是一场充满速度感的空中战斗。





▼全身武器一齐扫射的德天使，论纯粹火力或许是四台高达中最强的。

◀▲华丽战斗着的能天使高达。





▶任务的内容有全灭敌方、破坏特定物体、防卫战等多种。









◀玩家需要从我们熟悉的四人里选择一名才能开始任务。根据各个关卡的任务内容选择最为适当的机师吧。

特殊攻击槽蓄力

在任务中，NDS的上屏会显示作战画面，下屏则有复数条的功能槽。通过积蓄左右两边的压力槽可以发动高威力的特殊攻击。



▶除了压力槽外，其他几条功能槽又有什么作用呢？

任务终了后是对话部分

完成战斗任务后，玩家可以与原作中的诸多角色进行对话，对话内容会根据状况发生变化。





世界樹の迷宮 II 諸王の聖杯

文 宇轩 美编 澄香

NDS原创系列——《世界树迷宫》新作目前已经确定了发售日期。相比起前作来，本作在玩法、画面和系统上都不会有太大的变化，而主要是在细节和平衡性上进行了调整。回想起上一作的超高难度，不知本作是否会将这种噩梦般的设定继续下去呢？让我们一起来期待吧。

世界树迷宫 II 诸王的圣杯
世界树迷宫 II 诸王の圣杯
NDS ◆Atlus◆RPG◆预定2008年2月21日◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol.74 P40

看得见的强敌！

在玩家探索迷宫的同时，除了普通敌人以外，还会遇见一种名为“F.O.E”的强敌。这种敌人会在地图上以特殊的标记显示出来，而它们的移动，也是根据玩家移动的步数来确定的，有些类似于“《不可思议迷宫》系列”。和“F.O.E”相遇后就会发生战斗，它们压倒性的强大实力一定会让玩家们相当头痛的。





▶▲F.O.E平时在一定范围内进行巡逻，当发现目标后便会开始行动，要注意它们的移动是无视障碍进行的。

冒险者之街

娜加德公宫



▲接待冒险者并给予他们授权许可的场所。

冒险者工会



▲编成管理冒险队伍的场所，创建新的冒险者必须在这里进行。

公国药泉院



▲为冒险者队伍提供治疗并回复异常状态的场所。

钢之棘鱼亭



▲酒馆的主人通晓各种情报，在这里也能够接受到一些委托。

宿屋



▲冒险者们休息的场所，也可以用来存放道具物品。

交易所



▲买卖武器装备的场所，也可以用迷宫中获得的素材来制造新的装备。

中途加入战斗



即使在与别的怪物战斗的途中，也可能会有F．O．E在中途加入到战斗当中。在战斗时，地图上的F．O．E是按照战斗回合数进行移动的，通过查看地图，你可以清楚地知道它们什么时候会加入战斗。



职业系统

本作中共有12种职业可以让玩家在创建冒险者时进行随意选择，每个职业都有4种精美的造型。

炼金术士

能够熟练操纵火、水、雷三种元素的异端学士。他们会使用不可思议的魔法，也会使用名为"超核热の术式"的强力无属性攻击。

炼金术士♀ 外型1



炼金术士♂ 外型1

新技能

强斩の术式： 使用炼金术将周围的物体全部斩断，斩属性全体攻击。

压杀の术式： 使用炼金术将物体压碎，坏属性的攻击。



炼金术士♀ 外型2

炼金术士♂ 外型2

巫医

本作追加的新职业，同时拥有“治愈”和“破坏”两种能力。技能“太古巫医道”可以回复我方所有成员的HP，并附带全属性耐性提升。

巫医♂ 外型1

巫医♂ 外型2

巫医♀ 外型2

巫医♀ 外型1

新技能

精灵的守护：战斗时我方全体HP小回复。

巫术 瞬足化：我方AGI(速度)上升。

武士

以“道”为准则的精通异国剑术的战士。会使用在肉眼无法识别的瞬间消灭敌人的技能“一闪”。该技能是否会有即死效果目前还不明确。

武士♂ 外型1

武士♀ 外型2

武士♀ 外型1

武士♂ 外型2

新技能

空手夺白刃：敌人的物理攻击一定几率完全无效化。

鬼炎斩：刀专用的技能。敌全体受到炎属性斩击。



“天空三部曲”第二弹即将登场！

文 雷伊 美编 小鱼仔

继“天空三部曲”的首款作品《DQ IV 被引导的人们》于去年11月22日登陆NDS平台之后，“三部曲”中的第二款作品《DQ V 天空的新娘》也将于今年春季与NDS玩家们见面了。游戏的开发方仍然是负责NDS版前作的ArtePiazza，因此在移植水准上想必不会令玩家们感到失望。下面我们就来看看NDS版《DQ V》的首批情报吧。

勇者斗恶龙V 天空的新娘
ドラゴンクエストV 天空の花嫁
NDS ◆Square Enix/ArtePiazza◆RPG◆预定2008年春◆日版◆1人◆容量未定◆售价未定◆无对应周边

《DQ V》是系列中比较注重剧情的一款作品，游戏讲述了三代人的壮大故事，对亲情和爱情都有着极为细腻的诠释，令许多RPG爱好者深深感动。原作自1992年在SFC平台发售以来，一直都保持着非常高的人气，并于2004年在PS2平台进行了完全3D化的重制。这次的NDS版是这款作品首次在掌机平台上登场，可以预见的是，它又将在今年春季轻易缔造百万神话。

画面表现与前作相同

▼上下屏显示还是非常方便的。在城镇中，上屏的画面表示应该还是和前作一样可以通过按键来切换的吧。



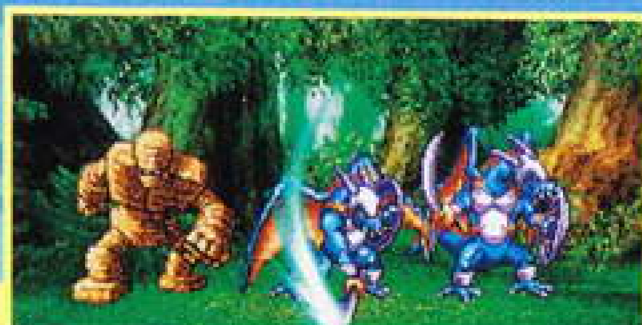
NDS版的《DQ V》在画面上并没有采用PS2版的引擎，而是沿用了NDS版前作的画面风格。本作同样利用了NDS的双屏来显示城镇和迷宫，玩家的视野将会变得更加开阔。NDS版的前作中，城镇和迷宫都可以按L和R键来进行视角转动，这次的《DQ V》应该也会有这样的机能吧。

▶城镇和迷宫的氛围都营造得非常好。



最多可4人参战

SFC版的《DQ V》中每次最多只能3名同伴同时参战，PS2版中上升到了4名。从目前公布的NDS版《DQ V》战斗画面来看，在参战人数方面，NDS版将和PS2版保持一致，均为最多4人。





▶多了一个同伴名额，难度应该会低一点吧。不知道本作会不会和前作一样，在难度方面进行下调呢？

令怪物成为同伴



令丰富的怪物成为同伴，与它们共同战斗也是《DQ V》的一个特色。由于不同怪物在能力上有着很大差别，因此寻找强力怪物来进行培养也是非常值得研究的。

◀ 带着怪物们在城镇中四处游逛果然十分拉风啊。



▲不知道镇上的人们看到带着怪物的主人公时会有什么想法？



▲如果能收到强力的怪物，对今后的战斗将会非常有帮助。

三代人的故事

本作中虽然讲述了三代人的故事，但玩家所要扮演的主人公只是其中的第二代，其余两代人的故事都是通过主人公的视点去进行感受的。在游戏的一开始，主人公只是一个孩子，跟随着强大的父亲帕帕斯在世界各地展开冒险。游戏中期，主人公会成长为青年，之后更要做出人生中最重大的决定并拥有自己的后代。

主人公的父亲 帕帕斯

(幼年)主人公

小杀人豹

(幼年)比安卡

与比安卡两小无猜的故事





▲比安卡比主人公大两岁，在主人公的幼年期有很多与她的相关剧情。





▲对于幼年时代的主人公来说，父亲帕帕斯是他的坚实后盾。但是父亲不可能让他依靠一辈子，总有一天，他必须离开父亲的怀抱去独自冒险。



在青年时期，决定你自己的未来吧！

Luminous Arc 2
ルミナスアーク2 ウィル

文 琉璃 **美编** 咕噜

光辉圣约2 意志
ルミナスアーク2 ウィル
NDS ◆MMV◆S・RPG◆预定2008年春◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
相关报道 Vol.72 P46/Vol.76 P25

因为有着非常可爱的人设，本作已经被很多玩家扣上了"萌之S・RPG"的帽子，而且游戏中那些个性十足的魔女MM还可以通过特殊的对话与主角缔结契约的设定，怎么看都有点GAL GAME的影子，所以说期待本作的玩家里面男生比例一定相当的高，废话不多说，让我们一起去看看本作公布的新消息。

在简单的操作中寻求深奥的战术变化！

去年2月发售的《光辉圣约》以简单易懂的系统和适当的难度吸引了不少入门级的S・RPG爱好者。作为续作的本作，将在维持此系统的基础上搭载更多的"选择"要素，丰富的分支剧情和变化万千的战斗将把你带入这个充满魔法魅力的世界中。本作延续了前作简单易上手的特点，看似深奥的战斗系统稍加掌握也会变得轻松有趣。这次为您介绍一下充分融合了简单操作与复杂战略性的战斗系统。

如同动画般华丽的魔法和技能发动画面





▲使用简单的操作便能轻松发动阿露迪华丽的火魔法和光魔法。

菜单整理和便利的情报

为了能将系统简单明了地呈现在玩家面前，本作将战斗每回合中角色的行动顺序和详细情报都表现在了界面上，行动指令的内容也比前作更为简单，初次接触S・RPG作品的玩家也能放心大胆地游戏了。



▲画面上方显示的是角色的行动顺序。

确认角色的详细信息



▶将光标指向敌人的时候，上屏会显示敌人的详细数据。



让战斗更具战术性的新系统

本作新增了一个能让使用道具或使用技能后的效果得到加成的“Drive Point”系统，在战斗中积攒了DP值之后，就能使用它来强化发动技能和使用道具后的各种伤害和治疗效果。此外，还有只消耗DP值的特殊必杀技——“Flash Drive”。



道具和技能的强化



▲通常情况下使用魔法治疗的效果是146。

使用DP发动的FD攻击!



▲使用了DP后，回复效果达到了182。

前作中被称作“辉石”的那些石头?

“辉钻石”到底是什么东西目前尚不明确，前作中被称作“辉石”的那些拥有强 大力量的宝石和本作的“辉钻石”有什么关联? 难道也是能够强化角色能力的特殊装饰品?

由卡莲领导的“黑檀花座”盗贼团

虽然是群坏家伙但不惹人讨厌，充满这样魅力的“黑檀花座”盗贼团也将在本作中登场。他们以夺取魔女的“辉钻石”为目标，一直追踪着主人公一行。头戴有红色大蔷薇的黑色圆帽是他们的统一标志。在游戏中，他们会为了妨碍主人公而行动。

埃斯

卡莲的手下，总是一副绅士的打扮，他很擅长使用花言巧语来骗取情报物资。

卡莲

拥有一头弹簧状卷发的女盗贼，脾气火暴而且不懂世事，但是却拥有意外认真的一面，是盗贼团的首领。

东奇

卡莲的手下，虽然体型肥胖笨拙，但却具有相当丰富的知识。是热衷于制造超级机器人的怪家伙。

编 琉璃 美编 Yangyu

AWAY アウェイ シャッフルダンジョン

由坂口博信和大岛直人强强联手打造的《AWAY 混乱的迷宫》是一款充满了新奇要素的另类迷宫探索游戏，它将利用NDS的上下屏为玩家带去更有趣的冒险之旅。在上辑的报道中为大家介绍了这个游戏的故事背景和玩法，这次让我们再深入去看看那些可爱的迷宫助手们吧。

AWAY 混乱的迷宫
AWAY シャッフルダンジョン
NDS ◆AQ Interactive/Mistwalker◆A·RPG◆预定2008年2月28日◆日版
◆1-2人◆容量未定◆4980日元◆对应周边未定
相关报道 Vol.79 P37

5 不可思议的生物"噗啵"一起探索迷宫！



◀因为走路时总是发出"噗啵、噗啵"的声音，所以索德便给它们取名为"噗啵"。它们都栖息在迷宫的深处。



带着噗啵们去迷宫

◀冒险时，一共能携带6只噗啵，使用过能力后的噗啵会变成灰色的行动不能状态。

因为神秘的"AWAY"现象，村民们全部失踪了。为了拯救无辜的村民，主人公索德的冒险物语就这样开始了。独自一人在迷宫冒险是非常危险的，所以能够在迷宫协助主人公冒险的可爱神秘生物"噗啵"就登场了，噗啵们根据颜色的不同，各自的能力也不同，稍后的报道中就为大家详细解析这些可爱小生物。

索德要前往探索的迷宫除了布满机关之外，还是个会随着时间读秒发生上下颠倒的神奇迷宫。各种各样的魔物会在路上阻击索德。索德要怎样在噗啵们的帮助下安全救出村民们呢？

将噗啵带回牧场养育



在混乱的迷宫中得到可以成为同伴的噗啵后，要将它们带回牧场中养育长大才能随着索德前往迷宫冒险。除了成长之外，噗啵们还可以相互合成，变得更加强大。想要获得强力的冒险助手的话，一定要记得在牧场主维普的帮助下努力培养噗啵哦！





▶将迷宫中带回的噗啵交给维普后，他会帮你进行基础的养育，在他的帮助下，更能合成强力的噗啵。

能力各异的四色噗啵

▶柯林能够从头顶发射出冰箭击碎挡路的炎属性岩石，这样可以省去绕路的麻烦，大大降低了探索的难度。







▲能够从嘴中喷出炙热的火焰来攻击敌人的红色噗啵，它能够将敌人直接吹飞，利用它的能力能够防止敌人发动近距离攻击。

纳奥鲁

▼纳奥鲁是拥有治愈能力的特殊噗啵，在主人公或者村民受到了敌人或者陷阱的攻击后，纳奥鲁可以为他们回复一定的HP。

格洛格洛

使用雷电攻击

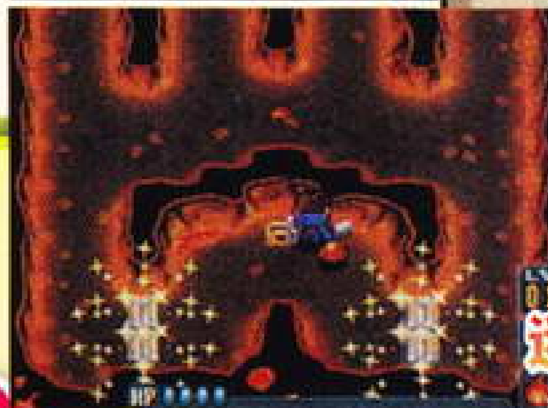
▲如果敌人突然在近处出现怎么办？不要慌，有格洛格洛在就没问题了，直接使用雷电给予敌人狠狠一击吧！

迷宫中的魔物和巨大BOSS

混乱的迷宫中有各种各样的陷阱和魔物会阻碍主人公索德的探索，这就需要玩家拥有能够瞬间把握迷宫状况的能力，以最快速度思考出如何才能安全前往下一层的方法。如果迷路了，那么索德就会陷入“Shuffle”中，并且还会受到伤害。在迷宫的最底层还会有一个巨大的BOSS等待着索德。



▲充分把握迷宫的状况就能利用“Shuffle”系统来获得所有的宝箱以及轻松前往下一层。



迷宫最深处，BOSS登场！



▲想要救出村民，必须消灭迷宫深处的巨大BOSS。这样的强大对手，要怎样才能打倒呢？



将它们从迷宫带出时，它们只是小小的包子状生物。经过成长之后，它们会慢慢长出耳朵和四肢，随着身体的变大它们的能力也会大幅增加。

凉宫ハルヒの約束

すずみやはるひのやくそく



2007年底PSP平台上的《凉宫春日的约定》是一款制作精良，并被厂商寄予厚望的AVG作品，而最终游戏的实际销量确实能让厂商满意了。由于本作的路线极为复杂，因此本次特快除了介绍游戏特色之外还会给出凉宫篇的简单攻略路线，如果你正在为卡关而懊恼，应该能从中获得帮助。



凉宫春日的约定

凉宮ハルヒの約束

◆NBGI◆AVG◆2007年12月27日◆日版

◆1人◆4800日元◆无对应周边

PSP

文 tsukuyomi 编 胧月 美编 小鱼仔

序章剧情概要（无剧透）

本作故事紧接动画最终话，S.O.S团即将迎来学校的北高祭。在大导演凉宫春日的监督下，阿虚百无聊赖地剪辑着在他看来可谓漏洞百出的电影。然而，对新奇事物总是充满好奇的凉宫春日周围，注定着要发生不可思议的事件。先是疑似幼年春日的小女孩在廊下一闪而过，接着是阿虚在一次睡梦之后时间发生了奇妙的倒转——这些看似细小的事件，却有可能是世界再度来到危机边缘的前兆。



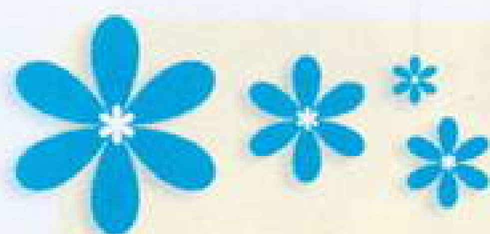




S.O.S对话系统

在和游戏里的角色发生S.O.S对话时，对方的上半身会进入特写视角，并会做出头部轻微偏侧、眼珠转动、胸腔起伏等模拟真实的细小动作。玩家需要从给出的6个相关主题里选择话题与其交谈，交谈时需要根据对方的喜好谨慎选择，否则会因为好感度的原因而影响最终结局。对方对交谈内容的反应分以下三种：

1.**高兴的话题**：升调音效，背景画面变亮的同时出现五角星图案，好感度提升。
2.**心动的话题**：升调音效，背景画面变亮的同时出现心形图案，好感度提升。
3.**不爽的话题**：降调音效，背景画面变暗，好感度下降。



需要注意的是，给出的6个主题分为“固定主题”和“随机主题”两种。不管玩家S/L多少次，固定主题都不会从选项里消失，而剩下的随机主题则会随着S/L发生变化。此外，高兴的话题并非每次都成立，如果对方的好感度不够高，即使选择了看似有趣的话题也会被视为故作亲近，反而导致好感度进一步下降。正因为交谈内容的连锁性，所以玩家一定要投其所好。

在选择了若干话题后，对话会就此终了，终了的方式有如下四种：

成功终了

达成条件：对方好感度提升到最高，或者选择了每一章里的关键对话。

效果：除了能让路线顺利发展下去外，还能收集到游戏里的一些CG图片。



心动终了

达成条件：达成三次以上心动话题。

效果：能够在对话终了后看到对方害羞的样子，推荐给试图拿本作当GAL GAME玩的玩家。但需要注意的是，达成心动终了在很多时候并不能促进剧情发展，也不影响决定结局分歧的好感度。因此，如果以达成Good Ending为游戏目的的话，最好避免此种终了方式。



郁闷终了

达成条件：达成三次以上不爽话题。

效果：对方的好感度大幅下降，不过在某些特殊情况下也要故意去达成此种终了方式。

普通终了

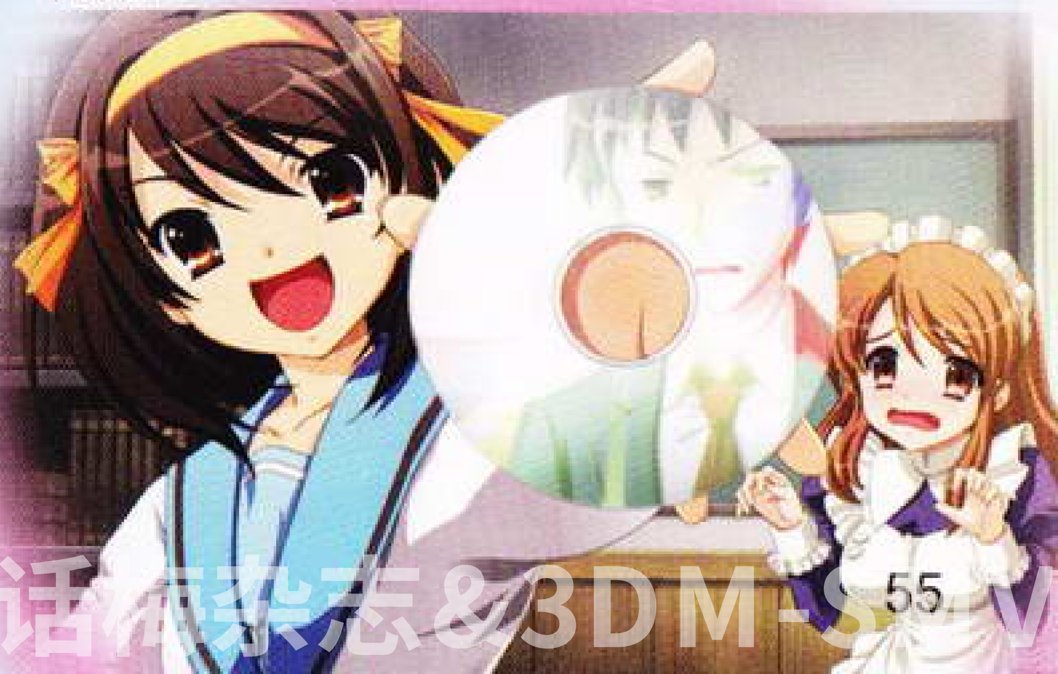
达成条件：不满足以上三种终了方式。

结果：不痛不痒的终了方式，对结局没有任何帮助。

如何在S.O.S对话后出现团徽

S.O.S对话完毕后如果出现了团徽标志，表示玩家在前次对话中把对方的好感度提升到最高或已经触发了关键对话，这对达成最终的Good Ending是有很大帮助的。通过反复的存档和读档，玩家可以把提升好感度的话题强记下来。

无论“高兴的话题”还是“心动的话题”都能增加角色的好感度，虽然心动的话题对好感度的提升幅度更大，但如果选择次数过多反而会达成心动终了，要注意避免。推荐以下选择方式：高兴的话题→高兴的话题→心动的话题→心动的话题。这样既能最大幅度地提升和对方的好感度，也能以成功终了来结束对话。

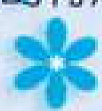




攻略路线

游戏的故事一共分为七章（游戏里以罗马数字表示），其中一～三章是所有角色的共通路线，从第四章开始，达成一定条件就会进入某个角色的特定路线。





共通路线：

凉宫春日的约定Ⅰ

攻略法：在上午、下午和夜晚分别和长门、古泉、凉宫发生S.O.S对话，并要达成成功终了。

凉宫春日的约定Ⅱ

攻略法：要进入第三章必须跟长门、朝比奈和古泉三人分别发生S.O.S对话并达成成功终了。由于第一天只能从古泉或朝比奈里二选一，因此至少要在本章循环一次。这里的攻略顺序是第一天下午找古泉，第二天傍晚找朝比奈。

凉宫春日的约定Ⅲ

攻略法：首先在夜晚跟谷口对话，然后在和凉宫的S.O.S对话对话里达成成功终了。

凉宫分支

从第四章开始，所有对话对象优先选择春日。

1．第四章会发生沙滩排球迷你游戏，必须获胜；

2．第五章早晨跟古泉对话时选择“信じる”，上午和春日S.O.S对话并以成功终了结束，深夜和朝比奈对话时选择“いきましょう”；

3．第六章和古泉对话时选择“古泉を止める”；

4．第七章早晨和凉宫对话时选择“团员として耻ずべきことだわ”，夜里和两个凉宫发生S.O.S对话并成功分辨出真身。

分辨真身的方法：真的凉宫在S.O.S对话中，面对以前的相同话题时，反应应该跟之前相同，而假的凉宫则是完全不同。同时，假设玩家已经和第一个人对话时知道了真假，就没必要再浪费时间和第二个人对话了，直接选择“もうこれで充分”。







玩后感

本作可视为“《凉宫》系列”的外传性质游戏作品，厚道的全程语音、丰富的分支路线、能满足各类玩家的结局都是游戏的卖点所在。不过凭良心说，本作绝对不是一款适合所有AVG爱好者的游戏，尽管素质不错，但核心向和FANS向的问题依然很严重，如果你是没有看过《凉宫》动画的玩家，就算玩得睡过去也不是什么奇怪的事情。



文 盲先知
协力 全体编辑
美编 紫枫

TV GAME大赏 ·掌机篇·

2007年度最佳游戏中国媒体评选

媒体评选部分



对于掌机而言，2007年绝对是丰收的一年。在NDS和PSP推出两年之后，游戏制作者对于两台掌机机能的把握已经十分到位，对于各自不同的用户群体也都有了明确的认识，所以在过去的一年中，掌机游戏的质量与数量都比往年有着质的飞跃。无论是《塞尔达传说 幻影沙漏》、《怪物猎人 携带版2nd》这样有着良好素质的超大作，还是《美妙世界》、《啪嗒嘭》这样的品质优秀的原创作品，都让人不得不对掌机游戏刮目相看。两大掌机在游戏界中不断扩大的市场份额更是说明：掌机，已经成为游戏界的主流。在新年伊始之际，让我们来回顾一下去年关于掌机游戏的点点滴滴。另外，这里还特别奉上小编们的年度感言与趣事，希望读者能够喜欢。

参评媒体：游戏机实用技术 掌机王SP 游戏城寨 levelup.cn

2007年度最佳掌机游戏



	NDS篇	PSP篇
第一名	塞尔达传说 幻影沙漏	怪物猎人 携带版 2nd
第二名	逆转裁判4	危机之源 最终幻想VII
第三名	美妙世界	寂静岭 起源
第四名	最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	高达 战争编年史
第五名	雷顿教授与恶魔之箱	啪嗒嘭



NDS第一名

塞尔达传说 幻影沙漏



作为一台有着两个屏幕，有着触控功能，还有麦克风的掌机，有没有什么游戏将这些机能充分地发挥出来了呢？2007年就有一款游戏很好地回答了这个问题，这款游戏就是《塞尔达传说 幻影沙漏》。一屏地图、一屏画面的做法似乎已经成为了如今有RPG要素游戏的标准配置；触控操作用在这样一个俯视点的游戏中也非常直观；触控功能、声控功能也给游戏的谜题设计以新的思路，游戏充分利用了NDS的各项特异机能。童话般清新的画面和同样童话般清纯的情节让游戏令每个玩家都很容易接受，美妙的音乐也像是给游戏带来了一股温柔的清风。这款“第一次的塞尔达”不仅如制作者希望的那样获得了不少新玩家的接受，同时也得到了老玩家的认可。如果你有一台NDS的话，不试试《塞尔达传说 幻影沙漏》就太遗憾了。



LIKY

LIKY玩得最久的游戏： 2007年自己玩的时间最长的游戏无疑是《MHP2》，超过400小时，游戏刚出那一阵，所有空闲时间几乎都被它占据，《怪物猎人》的魔力实在令人无法抵挡。3月13日新作就要来到，到时候又将是一段热血燃烧的日子了。

LIKY推荐的非大作： 不久前我在NDS上发现一款不被人注意的小游戏——《几何战争》，竟然一玩停不下手。这款移植自Xbox live上的小游戏并没有复杂的系统和绚丽的画面，却凭借简单纯粹的射击味道吸引了我，游戏玩起来极为清新，激烈时又让人爽快无比。我不禁想，现在的游戏系统越来越复杂，画面越来越华丽，而像这样能凭借简单系统和简单画面来挖掘游戏原始纯粹乐趣的游戏实不多见了。

LIKY的年底最大惊喜： 无疑是《啪嗒嘭》这款另类的PSP游戏了。之前觉得它不过是一款类似《乐克乐克》的小品游戏罢了。结果上手后才发现游戏不仅创意优秀，内容更是博大精深，融合了音乐、策略、育成多种要素，绝不是给人玩个新鲜的小品那么简单。一口气打穿后，心中只有一个感觉——这游戏太优秀了，所以各位一定不能错过。2008，不仅期待《怪物猎人》这样的硬派大作，同样也期待更多《啪嗒嘭》这样的创意新作涌现。



NDS第二名

逆转裁判4

从《逆转裁判3》到《逆转裁判4》，Capcom让玩家们等待了三年多。不过当然，《逆转4》并没有让等待它的人失望。《逆转4》可以说是系列的一款转折之作，平台的升级让游戏画面和音效水平得到了明显的提高，而主要登场人物的大换血则预示着系列的故事正在向一个新的方向发展。继续由巧舟执笔的剧本同样保持了系列一贯的高水准，各个章节各自独立却又紧密联系。与前作一样，游戏第一章就为后面的剧情埋下了伏笔，玩家们对于真相的好奇心会一直延续到游戏结束，整个游戏过程充满着悬念，可谓高潮迭起。本作引入了全新的“看破”系统，玩家需要通过找出证人在法庭上的不自然小动作来揭穿他们的谎言，使法庭战斗部分的紧张感得到了进一步提升。每次《逆转》推出新作时，都会有新的玩家加入到其FANS的行列中来，“《逆转》系列”正是这样一步步从一部名不见经传的作品成长为如今的AVG王牌，当《逆转5》推出时，它还会创造新的奇迹吗？



NDS第三名

美妙世界

Square Enix近年来很少有原创作品推出，因此《美妙世界》这支新生力量的崭露头角显得格外引人注目。游戏并没有像其他不少同类作品那样采用剑与魔法的世界观，而是选择了东京涩谷这个时尚前沿作为舞台，在让人耳目一新的同时，也给予了年轻人们一种更贴近生活的感觉。“潮流”一词可以说贯穿着整个游戏始终，不论是野村哲也笔下那些充满个性的人物，还是随时在耳边跃动的动感音乐，抑或是墙上那些天马行空的街头涂鸦，你都可以深深感受到这就是一款完全为追逐时尚的年轻人们量身打造的游戏。由于有了之前制作GBA版《王国之心 记忆之链》的成功经验，制作方Jupiter在游戏中的发挥显得更加游刃有余。全程触摸操作、双屏同时战斗……许多在同类游戏中从未出现过的新点子都在本作中有着极佳的表现。尽管游戏的流程并不长，不过丰富的收集要素让游戏时间得到了极大幅度的提升。不用担心，这个美妙世界带给你的精彩，决不仅仅是惊鸿一瞥。



NDS第四名

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

作为“伊瓦利斯同盟”中的重头作品，《FFTA2》并没有给“FF”这块招牌抹黑。游戏的画面非常精致，系统耐人寻味，在细节方面的设定也非常体贴。游戏进一步扩充了种族和职业的种类，丰富的装备与必杀技让人感觉非常充实，角色的培养充满着乐趣。游戏中有着海量的任务供玩家挑战，想要完成所有任务，不花个上百小时是没法实现的，任务的触发条件和完成方法五花八门，不会让人产生千篇一律的感觉。在执行任务之余，玩家还可以参加拍卖会来抢占地盘和竞拍物品，这个紧张刺激的迷你游戏着实让人意犹未尽。《FFTA2》几乎在所有方面都能让人感到满意，当然，如果它的剧情还能再好一点，它沉淀在玩家心中的感情应该还会更深刻一些。





NDS第五名

雷顿教授与恶魔之箱



《雷顿教授与不可思议之镇》让玩家们体验到了一种全新的游戏方式，而在其续作《雷顿教授与恶魔之箱》中，Level-5将这种游戏方式变得更加成熟完善。"解谜"加"电影级的视觉效果"，这就是"《雷顿》系列"为"脑白金"类游戏树立的新标准。本作针对前作中谜题穿插过于生硬的缺点进行了调整，游戏中的谜题与故事结合得十分紧密，不会令人产生不自然的感觉。出彩的剧情是本作的另一优点，时而紧张刺激、时而温馨感人，丰富的谜题与高素质的过场动画点缀其中，玩家仿佛是在观赏一部精彩的互动电影一样，感觉妙不可言。除了和前作一样继续起用知名艺人为游戏中的主要角色担任配音之外，Level-5还邀请到了实力派歌手Salyu来为游戏演唱片尾曲，当结局时Salyu用她那沙哑且富有感染力的歌声唱响《iris 幸福的盒子》时，你感动了没有?



PSP第一名

怪物猎人 携带版 2nd



关于《MHP2》的介绍好像已经不需多言，几乎每个有PSP的血性玩家都会有着几十或者上百小时的游戏经历吧。作为PSP上最畅销的游戏之一，《MHP2》用自己的魅力征服了无数玩家。无论是因为体内那份原始的热血被唤醒，是被游戏里漂亮或帅气的装备所吸引，还是纯粹是想找款爽快的游戏来玩，不管是因为什么原因接触到《MHP2》的人都很容易陷入其中难以自拔。就算自己可能对这个游戏没什么兴趣，也很可能被周围联机正好"三缺一"朋友抓去组队。要知道，和朋友一起玩，即使是不怎么样的游戏也可能会觉得很不错，像《MHP2》这样的优秀作品就更不必说了。在一次次胜利中，玩家可以和朋友共同分享来之不易的战利品与成功的喜悦；而在每次失败后，也会和大家一起分担那一点点郁闷和再次挑战的激情，通过《MHP2》玩家和同伴很容易就建立起深厚的感情。作为PSP上最畅销，同时也是口碑最好的游戏，《MHP2》是你不应该错过的。





PSP第二名

危机之源 最终幻想VII



《FFⅦ》是PS时代的一款里程碑作品，而《CCFFⅦ》对于PSP来说，也有着同样重大的意义。游戏选取了在《FFⅦ》本篇中出场机会不多但有着超高人气的扎克斯为主角，在讲述了一段可歌可泣的英雄故事的同时，也对"《FFⅦ》系列"中残留的谜团进行了进一步的诠释。游戏的画面堪称挑战PSP机能的极限，令人难以相信这是一款掌机游戏，绚丽的CG动画让人感觉到了大片级的视觉享受。藉由前无古人的D.M.W系统，玩家可以走进扎克斯的内心世界，与他共同经历一次又一次的悲欢离合。战斗指令的自由搭配将战斗方式的决定权直接交到了玩家手上，通过不断收集与合成魔石，玩家可以组合出各种不同的战术。游戏的流程不长，但丰富的任务弥补了这个不足，耐玩度方面决不会让人失望。扎克斯、克劳德、艾莉丝……当一个个熟悉的身影再度出现在我们眼前时，我们追忆起了当年玩《FFⅦ》时那份珍贵的游戏心情，同时也把《CCFFⅦ》带给我们的新的感动烙在了心里。



PSP第三名

寂静岭 起源



虽然"《寂静岭》系列"一直以来给人的感觉都是一个恐怖的游戏系列，但是其实恐怖只是它的外包装。如果能够平静地透过表象看入寂静岭的深处，你就会发现游戏中那些斑驳的锈迹之后其实隐藏着一个个充满哀伤的故事，《寂静岭 起源》也不例外。游戏名为"起源"，但是并没有直接讲述整个系列中噩梦的由来，而只是一个和这"由来"略有重叠的另一个悲剧故事。虽然游戏加入了武器耐久度的设定并加强了动作成分，但是这并没有影响游戏的表现力，反而让玩家更能体会到那种"噩梦挥之不去"的感觉。无论是那个雾气弥漫，充满破败气息的表世界，还是那个满是血污，扭曲着常识的里世界，《寂静岭》中总会有着震撼人心、让人好奇又不敢正视的东西，在等待着玩家去尝试。

雷伊

雷伊玩得最久的游戏： 2007年玩NDS游戏的时间比玩PSP的时间要长不少，一方面是因为几个NDS游戏的攻略都分配给了我来做，另一方面还在于几个NDS游戏都比较耐玩，比如说《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》这部作品，是我2007年惟一游戏时间超过100小时的游戏。（没办法，我对《MHP2》不感冒，所以没法和动辄几百小时的猎人们来比游戏时间。）

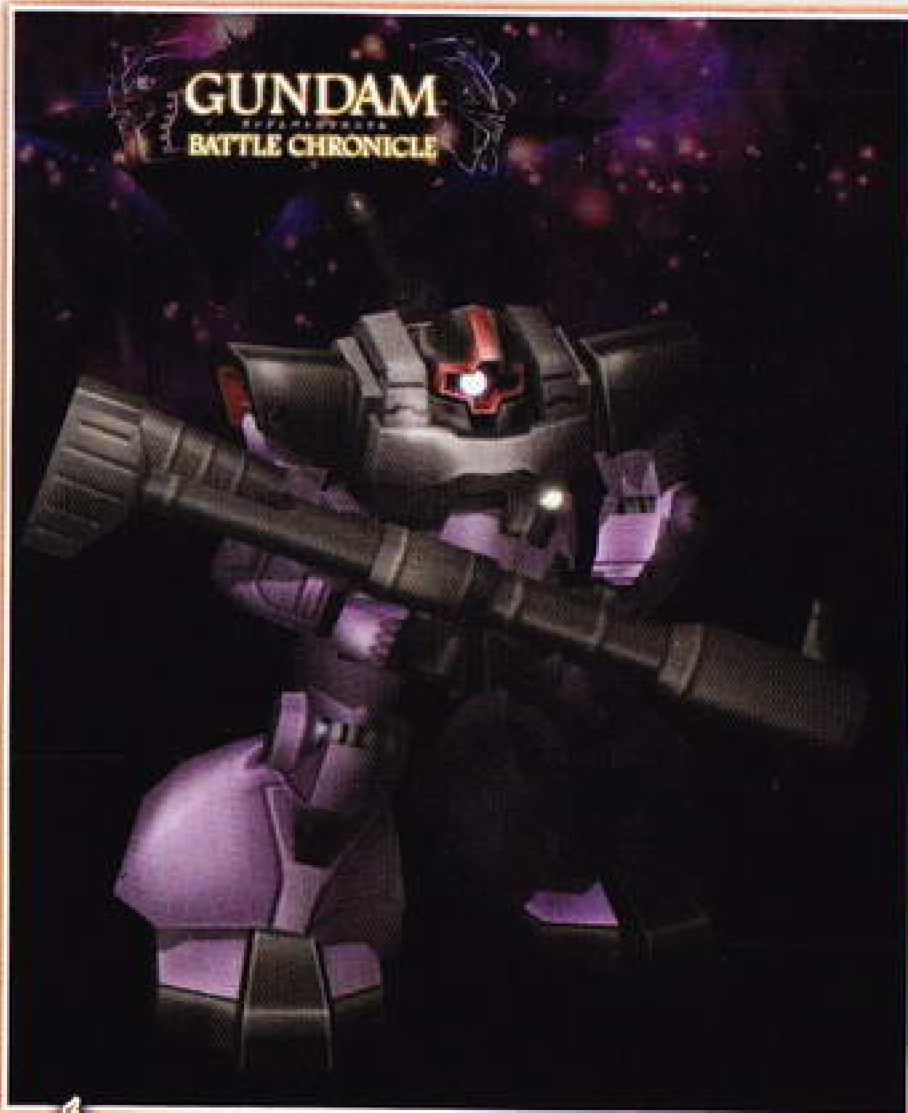
雷伊印象最深的游戏： 2007年的几款原创作品都给我留下了深刻的印象，像"《雷顿教授》系列"，剧情和谜题设计都非常不错。另外像《世界树迷宫》这样让传统玩家感到满足的原创RPG，以及像《美妙世界》这样风格前卫、游戏方式新颖的原创A·RPG也带给了我惊喜。2007年对于我来说，关键词应该还是《FF》，相关作品一浪接一浪地出，作为Fan的我也只好跟着一款接一款地玩（笑）。其中抱有最大好感的还是PSP的《危机之源 最终幻想Ⅶ》吧，因为这毕竟是对十年前那份游戏感情的延续，尽管游戏的完成度还没有到达到我预想的高度，但作为前传性的故事和熟悉角色们的出现已经让我感动不已了。





PSP第四名

高达 战争编年史



作为系列的第三作，《高达 战争编年史》给玩家带来了更多厚道的内容。光是140台机体的豪华阵容就让人感觉十分过瘾了，水下场景的加入和机体性能的平衡也是本作受到欢迎的原因。虽然游戏的手感相比其他ACT来说略显生涩，但是这却正好表现出了驾驶巨大MS时必须要考虑的惯性等要素，真实感十足。另一个体现真实感的要素则是游戏中对玩家身分的设定：玩家并非哪个势力的王牌机师，而是一个不断成长的普通士兵，能力比普通的敌人高不了多少，和敌人的Ace比起甚至有不小的差距。其他游戏中那种横扫千军的感觉在这里很难体会到，玩家要像真正的战斗那样步步为营才能获得最后的胜利。“《高达》系列”的作品一般都会给人以“Fans向”的印象，不过这款《高达 战争编年史》的人气之高，已经超越了“Fans向”的范畴，任何一个对机器人感兴趣的玩家都有理由一试。



PSP第五名

啪嗒嘭



“PON PON PATA PON、CHAKA CHAKA PATA PON！”如果你无意识地念出这串口诀，又发现旁边有人正按着这个节奏在走路的时候，千万不要惊讶。因为玩《啪嗒嘭》而中毒的玩家绝对不是少数。可能每个人在第一眼看到这款游戏时都会以为它不过是碟没什么内涵的开胃小菜，不过在品尝之后就会发现，原来小菜的味道也能如此丰富。画面和音效就是两个字：可爱。游戏的创意十分出彩，各种游戏要素被平滑地融入游戏之中，简单上手又趣味无穷的系统让游戏的可玩性无论对于新手还是老手都很高。最重要的是，游戏能够给玩家带来一种前所未有的游戏体验，既让人要严格根据节奏来按键作出各种动作，又让人要在手指体操之前先冷静思考出下一步到底要做什么，一动一静两相宜。无论是初上手时的手忙脚乱，还是玩久了之后的驾轻就熟，都让人感到乐趣无穷。

在看过了最佳游戏的评选之后，让我们进入游戏类型的评选之中。整个2007年中，ACT、RPG与综合二家之长的A·RPG等游戏类型均大放光彩，巨作频出；S·RPG、AVG等游戏类型也开始越来越受到大众的欢迎。而SLG、MUG等老牌游戏类型也出现了各种充满创意的新作，非常值得尝试。



2007年最佳S·RPG作品

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书



和纯粹的战棋游戏相比，S·RPG让玩家可以培育自己的“棋子”，玩起来更有带入感。而将这“培育”感觉做得最好的游戏，莫过于《FFTA2》了。虽然玩家收入麾下的人物大多是大众脸，但是在玩家眼里，他们全是自己一手培养起来的战士，都是不可替代的存在。七大种族，五十多种职业，无数的技能和各种各样的道具都让游戏的内容非常丰富。虽然系统复杂，但是游戏并没有因此而失去平衡性。能让人投入心血来玩，又能将这心血的成果完美地呈现在玩家面前，这就是《FFTA2》最吸引人的地方吧。

提名：荒野兵器 交叉火力、超级机器人大战W



2007年最佳FPS作品

荣誉勋章 英雄2



主视点射击游戏吸引玩家的最关键要素便是操作和画面，NDS版《战火兄弟连DS》和《使命召唤 现代战争》未能获得提名正是由于上述原因。PSP版《荣誉勋章 英雄2》无疑是今年掌机FPS领域最好的一个例子，其塑造的战争氛围能令玩家感到震撼。当然再好的游戏也依然会有不足的地方，流程普遍较短是掌机FPS的通病，本作也未能免俗。获得提名的《使命召唤 胜利之路》同样是一款优秀的FPS游戏，浓厚的历史背景旁白与战斗过程相得益彰，没有冷场的多彩任务也是本作的绝对亮点。《幽灵行动 尖峰战士2》可谓是现代战争游戏的模范代表，那些花里胡哨的高科技装备绝对是吸引玩家眼球的法宝，但由于在游戏过程中过于依靠装备和讲究战术，使得热血战斗的部分匮乏了些，火爆程度远不及二战题材的作品。

提名：使命召唤 胜利之路、幽灵行动 尖峰战士2

胧月

胧月玩得最久的游戏：2007年玩得最多的游戏是《MHP2》。当然了，读到这段文字的你无论水平还是游戏时间都可能远超我这300小时里的一丁点积累，尽可投来鄙夷的目光。毕竟我一年不可能只玩个把游戏——哪怕我想，条件也不允许。何况一个ACT能让我玩上300小时，已经很不可思议了。

胧月推荐的非大作：撇开刻意的清高，游戏年龄越长的玩家越不会被潮流所左右。这里要澄清一点，不为潮流左右的意思并不等于非得跟潮流作对不可。对我来说，没有被埋没的二线游戏。喜欢一个游戏当然会“希望”它卖得好、玩的人多，但别当真。假如那些又宅又老、满屏蝌蚪文的小众游戏哪天销量真超过《FF》，满大街的人都在讨论它了，我虽不至于失望，但必定会很奇怪并不带恶意地问一句“这游戏圈子是怎么了？”这种明明饭着一个游戏却不希望它大卖的心情，还真微妙。

2007年会在本辑的制作过程中划上句号。相比2006年，游戏阵容更为强大，富有新意的小品游戏也慢慢得到玩家的肯定，2007，不错不错。





2007年最佳ACT作品

怪物猎人 携带版 2nd



作为公认的动作游戏强者，Capcom制作的动作游戏都有着出众的手感。在近年红透了半边天的“《怪物猎人》系列”也不例外，在PSP上的《MHP2》更是个中翘楚。游戏给人感觉最深刻的一点就是用刀剑往怪物身上招呼时那种逼真爽快的感觉，游戏中的人物虽然各种动作的硬直时间都不短，但是并没有让人感觉手感生涩，反而让游戏充满了战略性。这样奇妙的感觉用语言很难表述出来，玩家一定要亲自试试才会知道这款动作游戏的感觉。提名作品中，《高达战争编年史》以其豪华的机体阵容和贴近操作机械的手感受到了不少好评，《魂斗罗4》更是用极其怀旧的游戏内容与超高的难度赚得了不少感动或抓狂的眼泪。

提名：高达 战争编年史、魂斗罗4



2007年最佳A·RPG作品

塞尔达传说 幻影沙漏

作为A·RPG游戏的翘楚，“《塞尔达》系列”的招牌一向是超高游戏品质的保证，《幻影沙漏》也不例外。虽然换做了触控操作，但是游戏那种流畅爽快的手感完全没有变，而且更是加入了适应触控笔操作的武器、场景等，还有一些利用触控操作的迷你游戏，进一步加强了游戏的可玩性。对于冒险必不可少的地图系统更是完善，玩家可以自由在地图上涂写各种标记，十分方便。广阔的地图与超多的隐藏要素也大大拓宽了游戏的可玩性。《CCFF Ⅶ》和《FFCC 命运指轮》两款同属“《最终幻想》系列”的作品品质也都很高，一个在剧情方面非常出色，另一个则有着乐趣无穷的联机模式，均是不容错过的作品。



提名：危机之源 最终幻想Ⅶ、最终幻想·水晶编年史 命运指轮



2007年最佳SLG作品

勇者别嚣张



我的地盘我做主，魔王的地盘谁做主？回答是“魔王”的同学，你一定没遭受过嚣张勇者的虐待。作为一款SLG，《勇者别嚣张》只有8关，途中还不能存盘，而且从头到尾能够使用的指令只有一个“挖”，有谁见过靠一把镐子起家的魔王？游戏的画面也充满了马赛克，实在是有够简陋。游戏看似粗糙，但是这位魔王不仅要挖出自己的地下城，还得培养自己的魔物大军对抗勇者的入侵。其中养分魔分的分配和食物链系统其实非常精细，各种魔物也都有着各自不同的特性，再加上构造迷宫的“建筑学”要素，想要都弄清楚可是要花上一番工夫的。当然了，这里毕竟是魔王的地盘，多多研究之后，就算是超嚣张的勇者也得拜倒在魔王的镐下。

提名：三国志DS 2、三国志Ⅷ

2007年最佳AVG作品

逆转裁判4

从第一作开始，《逆转裁判》“侦探部分+法庭部分”的游戏结构就已经定型，在侦探部分收集证据，在法庭部分利用证据来揭穿真凶的谎言，这种游戏方式直到《逆转裁判4》都没有发生过变化。不过玩家们并不会对这种一成不变的游戏结构产生厌倦，因为他们知道这就是《逆转》的标志之一，每一次他们都可以在这个熟悉的构架之上欣赏到扣人心弦的故事，每一次他们都可以亲自体会到一场不平凡的法庭争辩。《雷顿教授与恶魔之箱》是2007年一支异军突起的新生力量，它以出色的素质赢得了一片喝彩，并与《逆转4》一起，带动了文字类AVG在日本的复兴。



提名：雷顿教授与恶魔之箱、寂静岭 起源

2007年最佳RPG作品

无瑕传说

《风雨传说》堪称2006年最糟糕的RPG之一，但其续作《无瑕传说》却一跃成为2007年最优秀的RPG作品，为大家诠释了什么叫作“脱胎换骨”。曾经制作过“《换装迷宫》系列”以及《世界传说 光之神话》的Alfa System对“《传说》系列”有着非常透彻的理解，因此在制作《无瑕传说》时他们可谓信手拈来。游戏的3D画面非常精细，片头动画也恢复到了“《传说》系列”的一贯风格；行云流水的战斗以及可以轻松打出的爽快连击让人大呼过瘾；贯穿前世今生的故事值得细细品位；声优方面保持了《传说》正统作品的强大阵容，不再像《风雨传说》那样小打小闹。《无瑕传说》以优秀的水准消除了人们对NDS平台《传说》素质的怀疑，厂商制作态度的转变是前后两款《传说》形成鲜明对比的原因。《FFⅣ》和《DQⅣ》这两款经典作品的素质相信没有人会怀疑，它们的NDS版同样优秀，新系统及新要素的加入使这两款国民RPG游戏变得更加完美。



提名：最终幻想Ⅳ、勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们

宇轩

宇轩玩得最久的游戏：《FFTA2》，140个小时。

宇轩推荐的非大作：《Air》，经典Galgame的完美移植，PC原作对我的影响非常大。

宇轩最难忘的场面：《塞尔达传说》结局动画。茫茫无际的大海上，莱茵巴克的小船缓慢地向着天际行驶着，似乎在肯定着林克的冒险，肯定着他的努力。这时，经典的音乐响起，传说又一次落下了帷幕。

2007年是我做编辑的第一年，也是我目前为止与游戏的关系最为密切的一年。这一年，游戏带给了我喜悦，带给了我悲伤，让我身心放松，同时也让我烦恼。从刚到编辑部时的《MHP2》、《DJ Max2》，到《应援团2》、《逆转裁判4》，再到两个CC——《CCFF Ⅶ》和《FFCC》，最后是年末的《FFTA2》、《无瑕传说》等等，都给我留下了深刻的印象。当然，最为惊喜的，还是改变了操作方式，但依然经典的《塞尔达传说 幻影沙漏》了。第一次在首发当天买到自己最喜欢游戏时的感觉，绝对不会忘却。我期待2008能够为我们带来更多的感动。



小编访谈



2007年最佳MUG作品

啪嗒嘭



普通的音乐游戏一般都是系统给出一些音符、拍子，而玩家需要根据这些来按键或是点击，可以说是“音乐指挥玩家”。而《啪嗒嘭》却做到了“玩家指挥音乐”，要演奏什么样的鼓点都是玩家说了算，音乐音效也都是根据玩家的操作来生成的。如果按键节奏适当，啪嗒嘭们就会喊出洪亮整齐的号子；要是节奏没掌握好，那他们的喊声就会变得有气无力。尤其是背景音乐并非一成不变，而是根据玩家指挥部队的情况来变化，玩起来就好像是自己在演奏着战歌一般，不由自主会跟着节奏打起拍子来。这样一款能让玩家和音乐有着如此互动关系的作品，怎能不是今年最佳的音乐游戏？

提名：燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2、DJ Max 携带版2



2007年最佳SPG作品

大众高尔夫 携带版2



“《大众高尔夫》系列”一向有着超乎想像的吸引力，它甚至能让从来不接触SPG作品的玩家爱上此类游戏。作为一个优秀系列的掌机续作，《大众高尔夫 携带版2》没有辜负大家的期望，它继承了系列作品“简单易懂、平易近人”的操作系统和“轻松活泼，趣味十足”的游戏风格。本作在包含了前作所有的要素上加入了大量的新要素，并且重新复活了迷你游戏模式。最值得一提的是，本作大幅简化了联机对战模式，让玩家随时随地都能与身边或者远方的朋友一起游戏，充分享受便携性与联动性，是年内体育类游戏中最值得推荐的一款作品。

提名：VR网球3、扣杀球场3

马修

马修玩得最久的游戏：几乎没有悬念，我2007玩得最久的游戏就是这款《口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队》，时间有86小时43分，理由很简单，就是因为我喜欢玩《口袋妖怪》，而它又是“《口袋妖怪》系列”的最新作。作为衍生作品，本作也比前作更加成熟更加完善，很长一段时间，我的业余时间和一部分工作时间都被这款游戏所占据，沉浸在游戏中收服同伴、闯迷宫、技能连携等中。进入2007年、尤其是下半年，我个人的工作任务更比以往繁重了不少，而随时随地用喜欢的口袋妖怪们闯一两层迷宫，无疑也是我少有的休息时间中非难得的休闲方式。

马修推荐的非大作：在推荐优秀游戏提名时，本人曾推荐过《天和牌娘》。当然，因为只有我一个人推荐，所以《天和牌娘》最终没能上榜。不过这款游戏玩起来实在是太爽了——很容易就能抓到役满甚至倍满的大牌，有些时候抓到手即开和，即使没有什么好牌，也可以用道具来改变局势。那感觉就像《格斗之王》中用华丽的超必杀K掉对手、《无双》中用真·无双乱舞杀掉数员敌将……总之呢，玩的就是爽快。至于所谓的“H”成分，说实话，实在是“未够班”，简直是隔着重装甲挠痒痒。除非生活中接触MM极少或是情窦初开，否则真难被这里面胜利后的“摸”的场景“H”到。





2007年最佳RAC作品

火爆狂飙 统治者



在评选“2007年最佳RAC作品”这个奖项的时候，众小编大部分都感觉非常困难，我们甚至没有太多印象今年都有过哪几款竞速类游戏。导致这个现象的首要原因就是其他类型的优秀作品实在太多，让玩家们一定程度上忽视了竞速这个类型。第二个原因就是因为年内发售的竞速类作品数量实在稀少，其中品质能够拿上台面的更是屈指可数，像是《火爆狂飙 统治者》这样的作品虽说没有《山脊》那样的实力，但在年内已经完全足够技压群雄了。

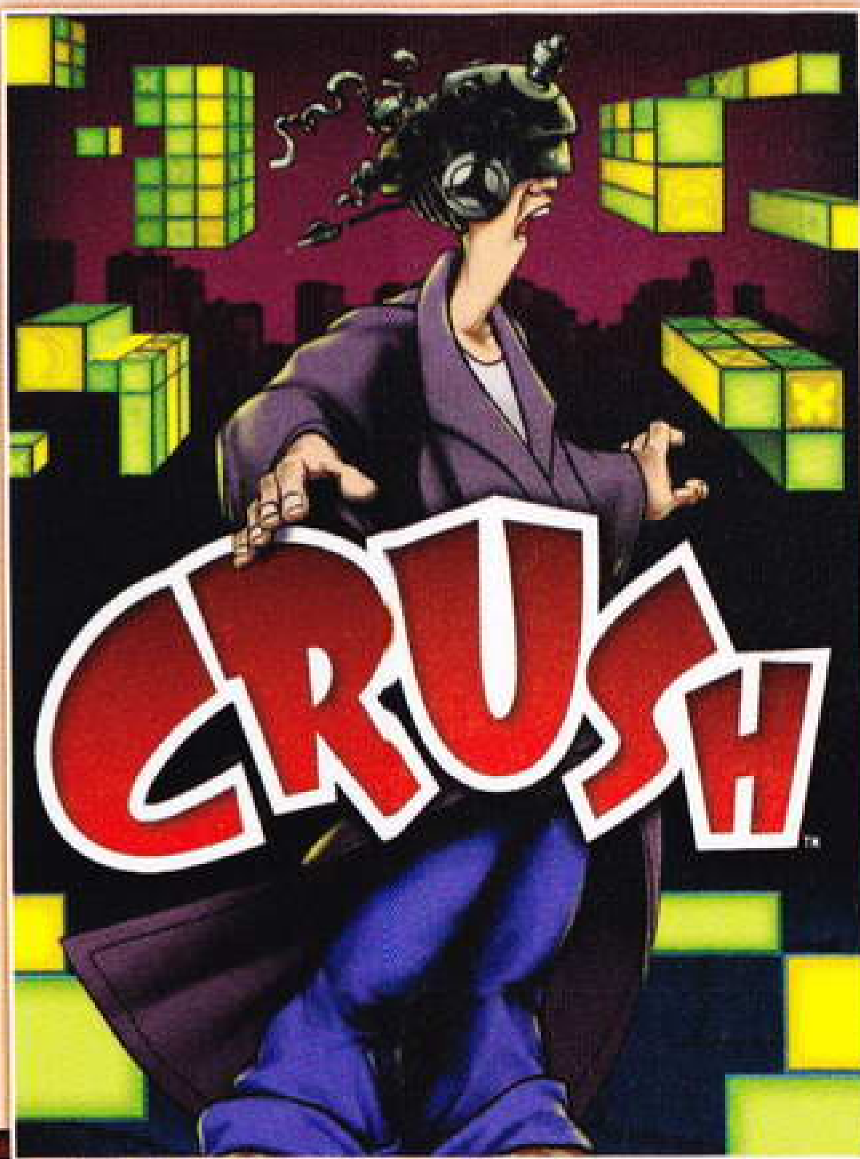
提名：反重力赛车 脉冲、疯狂出租车 乘客大战



2007年最佳PUZ作品

压缩空间

玩PUZ游戏，玩的就是一个绞尽脑汁的过程，要是游戏不难，或是谜题不够创意，那就没有挑战的乐趣了。《压缩空间》的获奖可谓是众望所归，它利用了三维世界转变为二维世界时产生的视点错觉作为主要解谜手段，用立体与平面间的关系来让玩家充分驰骋自己的思想。游戏中每个关卡的设计都独具匠心，即使是玩之前玩过的关卡，也经常会发现能够过关的方法其实不只一种两种，让游戏充满了挑战性，动作成分的加入也让游戏的可玩性上了一个台阶。获得提名的《陨石大战 迪士尼魔法》是一款画面清新，很适合MM玩家的游戏，尤其是两个人一起玩非常有趣。《热力噪点》则是一款类似《瓦里奥制造》的小游戏合集，充满了美式的恶搞笑料。



提名：陨石大战 迪士尼魔法、热力躁点

虽然游戏是虚拟的，但是游戏带给我们的感受却是真实的。在操纵着游戏中的角色之时，你是否曾经恍惚觉得自己就是这些英雄？角色的魅力是强大的，一名角色能够代表一个信念，一段故事，甚至整个一款游戏.和他们一起奋战，一起欢笑，一起感受游戏中的一切，由此与他们结下不解之缘。相信看到下面的人物时，你的心中也会泛起共鸣。

2007年掌机游戏10大角色



	人物	出处
第一名	扎克斯·菲尔	危机之源 最终幻想VII
第二名	林克	塞尔达传说 幻影沙漏
第三名	王泥喜法介	逆转裁判4
第四名	赫尔夏洛·雷顿	《雷顿教授》系列
第五名	轰龙迪加雷克斯	怪物猎人 携带版 2nd
第六名	成步堂龙一	逆转裁判4
第七名	卢梭·克里曼斯	最终幻想战略版A2 封穴的魔导书
第八名	樱庭音操	美妙世界
第九名	特拉维斯·格雷迪	寂静岭 起源
第十名	里希特·贝尔蒙特	恶魔城X 历代记



第一名

扎克斯·菲尔



关于扎克斯，可说的东西实在太多太多。这位在友情、爱情，以及对英雄的崇拜中成长起来，又在被利用、被背叛之后不幸死去的英雄给每个玩过《CCFF Ⅶ》玩家的心中都留下了不可磨灭的烙印。刚刚开始游戏时，扎克斯是个幸运的人，不但一次次优秀地完成任务成为了一级战士，也和偶遇的艾丽丝产生了爱情，似乎只要这样轻松生活下去，就能看到幸福的结尾。可是他所处的立场却将他一步步带入悲剧，在命运罗盘狂乱地指引下，他亲手杀掉了自己的挚友安吉尔，又被萨菲罗斯的疯狂所袭击，最后成为了宝条博士的试验品。即使是这样的情况下，他依然有着自己执着的信念，回到自己生活的大都市，去见自己心爱的女友，保护和自己一起的朋友……可是在最后，离达成自己信念只有一步之遥的时候，他却倒下了。关于扎克斯，其实没有什么好说的，玩家能够记得曾和他一起欢笑过，伤心过，为他的爱情而感到过幸福，也为他的死感到过悲伤，这就够了。

出处：《危机之源 最终幻想Ⅶ》
招牌招式：D.M.W轮盘系统
名人名言：“我也要成为英雄啊！”——一贯的信念。



第二名

林克

“林克”这个名字贯穿了整个“《塞尔达传说》系列”，每一作勇者的名字都叫做林克，而且全部是尖耳金发，绿帽绿衫，右手持盾，左手持剑——林克是左撇子。其实在每一作中，林克都是不同的人，相同的只是他们作为拯救世界之勇者的身分。在《幻影沙漏》中，这位林克同样是为了拯救塞尔达公主而踏上冒险的旅程。和系列一贯的风格一样，林克在整个流程中都几乎没有台词，对话都由同行的精灵代劳，而且他所有的动作都由玩家的操作而做出。在一些剧情需要作出选择的场合，也是要由玩家来下决定，这样的设定能让玩家产生极强的带入感，仿佛自己就是那个绿衣小人，在广阔的大海上展开传奇般的冒险。这就是玩家可能说不上林克有什么非常鲜明的个性，却往往又对他印象极深的原因吧。



出处：《塞尔达传说 幻影沙漏》
招牌招式：旋风斩
名人名言：“哈！”——挥剑时的呼喊。



第三名

王泥喜法介



在大家第一次看到这个“额头长角”的小哥时，估计都会对他的身分表示怀疑。毕竟在前作中，成步堂大律师虽然也时常会露出一副傻样，但至少笔挺的西装让他看起来还像是个成熟的法律工作者。作为4代的主角，王泥喜给人的第一印象却是乳臭未干一般，不但一脸稚气，而且比起成步堂刚出道的时候更不懂法庭规矩。不过嫩归嫩，王泥喜君的成长之路并不比成步堂平坦，他肩上的负担同样是沉重的。毕竟，发现自己的恩师是反派角色是一件给人震动很大的事情，尤其是在最后得知贯穿整个游戏的巨大阴谋都是恩师一手操办之后，王泥喜并没有因此而失去信念，而是仍然坚持着自己“要查明真相”的原则。自身坚持不懈的努力，对于真相的执着，加上对自己能力的合理利用，王泥喜最后也终于能够给自己、也给周围的人们一个满意的答案，也算是一个皆大欢喜的结局吧。

出处：《逆转裁判4》
招牌招式：看破之眼
名人名言：“就是这里！”——在看到证人的小动作时。

琉璃

琉璃玩得最久的游戏：自然还是《MHP2》了，至少也有200小时吧？但是绝对不能说是用心地、有爱地去好好玩了本作，因为大部分游戏时间都消耗在了制作攻略的装备查询上（哭）。

最让琉璃难忘的场面：不能免俗地选《CCFFⅦ》了。游戏最后扎克斯最后向空中伸出手臂那一幕，实在是很感人。

2007年度，两款主机的发展都没有太出乎人意料。不过，SE如此高效率的举动着实让人有些吃惊，但太多的复刻作品终归还是要让人厌倦的。此外，今年感觉特别明显的是，动漫改编游戏的数量大幅增加，不论是大厂商还是小制作公司，似乎都喜欢以热门影视动漫为题材在各掌机平台上小打小闹一番，最终导致的结果就是此类游戏素质过于粗制滥造，实在影响ACG Fans的心情。作为一个《传说》Fan，2006年《风雨》对自己的打击实在太大了，所以本人对《无限》也一直保持一种观望态度，坚持没有7成的人说好就坚决不碰这游戏，而事实证明，NBGI没有再抽自己耳刮子，总算给了《传说》Fans一份还算过得去的答卷，虽然游戏能挑出毛病的地方依然很多，但是总算没再砸自己的招牌。





第四名

赫尔夏洛·雷顿

肯定有读者会问，为什么雷顿教授的招牌动作会被定为解谜失败时的表现？答案就是如果不参考攻略或是使用提示硬币的话，那些让人绞尽脑汁的谜题还是很考验人的，随便猜的结果八成就是雷顿郁闷的神情。还有读者会问，雷顿教授作为一介考古学家，为何总是会搅到这些杀人、失踪的事件里去？据推测原因是雷顿先生的这个名字：赫尔夏洛。熟读侦探小说的人一眼就会发现，这个名字其实是由两个大侦探的名字拼成的：一个是阿加莎·克里斯蒂笔下侦破著名的“东方快车谋杀案”的侦探赫尔科尔·波洛；另一个则是柯南·道尔笔下的传奇侦探夏洛克·福尔摩斯。有了这两位的“加护”，雷顿也不得不兼任起侦探的工作了。不过好在雷顿毕竟有着丰富的谜题知识，再加上胆大心细的性格，能把面前的谜之事件一一破解对他来说也不是难事吧。



出处：“《雷顿教授》系列”
招牌招式：郁闷地低下头，用帽檐挡住眼睛。
名人名言：“真遗憾啊……”——谜题解答失败。



第五名

轰龙迪加雷克斯

如果用一句话形容轰龙的话，那就是“很黄很暴力”。虽然一般都把大怪鸟看作是新手猎人的入门考试，但是实际上一身黄油油硬鳞的轰龙才是横在猎人们面前的第一个难关，有不少在之前已经自信满满的猎人都被它来了个下马威。轰龙皮糙肉厚HP超长，偏偏又身形十分敏捷，攻击能力也和遇到它之前的鸟龙种不是一个档次。对于剑士猎人而言，轰龙闪电般快速的爪击和啃咬都有着绝大的威胁，能把人“吼至内伤”的咆哮更是防不胜防；对于远程攻击的枪手们来说，它敏捷的身形更如噩梦一般，尤其是它似乎能够预判猎人动向的连续转弯冲撞，很可能一套连招就直接把猎人送坐上猫车，如果遭受过一次这样的“待遇”，就会对它留下及其深刻的印象。想要战胜轰龙，不仅要预备有充足的补给品与辅助道具，更是要有过硬的技术才行，实在不行的话，还是和伙伴一起挑战吧。



出处：《怪物猎人 携带版 2nd》
招牌招式：连续转弯冲撞
名龙名言：“嗷！！！”——发动龙之咆哮的吼声。



第六名

成步堂龙一

究竟谁才是《逆转裁判4》的主角？在玩过游戏后，不少玩家都提出了这样的疑问。当然了，王泥喜作为将整个故事串联起来的主线人物自然功不可没，但是这一切的一切背后都有着一个人的影子，这个人就是成步堂龙一，系列前三作的主角。如果没有看过宣传资料，而直接在游戏中看到成为了被告的成步堂那副潦倒的样子，相信每个玩家都会为之而动容。自从七年前被牙琉雾人陷害，继而失去了自己的律师徽章后，成步堂就开始了对他自己心中一个疑问的探索：究竟游戏中的制度是否真的能够除恶扬善？能不能让坏人得到应有的制裁？从DL-6号事件到Mason系统的建立，成步堂一步步地尝试对游戏中的审判制度进行变革，在他的努力下，“审判员制度”终于得到试行，他也在幕后推波助澜，将想利用以往制度逃脱的牙琉雾人的罪行揭露了出来。可是，这样的制度就真正完善了吗？可以相信，还有很多事情等待着成步堂去完成。



出处：《逆转裁判4》
招牌招式：凌空一指
名人名言：“我反对！”——一旦发现证言的矛盾就会出现的台词。



第七名

卢梭·克里曼斯



《FFTA2》一直被人指责的一点就是剧情方面的薄弱，当上了这薄弱剧情的主角，卢梭这个角色的影响力自然也会受点影响。仔细想来，他好像确实没什么能强烈体现出自己个性的举动，被老师罚去干活时候进到伊瓦利斯世界这样的事虽然不是人人都能遇到，但是之后的举动就非常稀松平常了：像所有的英雄那样得到伙伴的帮助，又像所有的英雄那样被卷入一个能够毁灭世界的阴谋，最后还能像所有的英雄那样击败邪恶势力拯救了世界，整个故事似乎就和小时候听过的童话故事没什么区别。不过谁说一定要有生死离别才算是英雄好汉？幻想一下自己如果也能有这样一段幻想般的经历，能够在那个世界进行一番历险，又毫发无伤地回到现实的生活中，不也是非常惬意的一件事吗？

出处：《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》
招牌招式：魔法武器连击+幻术+二刀流
名人名言："我的笔记本上记载的不仅是我自己的故事，而是大家的故事！"——对敌人威胁的回答。



第八名

樱庭音操



音操上榜很大程度是沾了游戏和外形的光。尽管游戏开篇的音操在性格设定上有一定新意，可从中期开始还是恢复成为"标准主角"。孩子毕竟是孩子，过分世故或看破红尘也太不反映社会光明面了。况且作为载体的剧情也无法让音操一酷到底，伴随流程的推进，音操的说话方式和待人态度都在逐步转变。开始完全拒绝外界的他和四季、约书亚及比特的羁绊越来越深——假设你觉得整个世界都不欢迎你，那其实是你胆怯地不敢去迎接这个世界。于是，一个自闭的少年在和蔼可亲的大伯大哥的引领下重新认识了世界的美好。音操同学在保卫涩谷和平的同时告诉咱一个道理——"宅，醒醒"。

出处：《美妙世界》
招牌招式：徽章攻击
名人名言："……"——烦闷的表情。

乌冬

乌冬玩得最久的游戏：绝对非《MHP2》莫属，总游戏时间已经超过1000小时以上，很少有游戏能使我如此投入，希望《MHP2G》再接再厉。

最让乌冬难忘的场面：这个实在太多了，《MHP2》里每一次和队友出征，每一次和队友们竭尽全力的胜利，全部都是最难忘的场面。当然，在这里还包含了许多的喜怒哀乐，这些狩猎回忆都是最珍贵的。

乌冬推荐的非大作：《R-Type战略版》，掌机上少数几个老游戏成功转型的例子之一。其实游戏各方面都很厚道，但是能细心玩下去的玩家太少了。

2007年玩游戏的时间也不少，但是实际通关的却没几个，主要原因是游戏时间都集中在几款游戏上，其中两款"怪物"级游戏（《口袋妖怪》、《怪物猎人》）更是常不离身。照现在的游戏发售表来看，2008又会是一个"丰收年"。





第九名

特拉维斯·格雷迪



关于寂静岭这个小镇，一直流传着这样一个说法：如果你进入小镇，你就能看到自己心底的罪恶以怪物的形象具象化在眼前。只有在内心纯洁无垢的人眼中，这里才是那个适合旅游的小镇。显然，特拉维斯是个有“罪”的人，他看到了无数的怪物在小镇中徘徊，并且疯狂地向他扑来。他别无选择，只能操起手中的武器将它们一一杀掉。不过，赎罪并不是这样简单的事，将它们杀掉只是能够暂时避开骚扰而已，想要真正清除自己的罪，就必须能够直面那些已经被自己拼命强迫自己忘记的、痛苦不堪的回忆。被艾丽莎引导着的特拉维斯，在那些记忆断片在脑中不断闪过之后，在遇到由自己父母身形而变成的怪物之后，在战胜了心底那个潜藏已久的恶魔之后，在救下了那个被当作母体的女孩艾丽莎之后，特拉维斯终于成功赎罪，所有的怪物都消失了，弥漫于镇中的雾气也终于散开，他也可以按下自己卡车里程表的清零按钮，面对一个再没有噩梦侵扰的明天了。

出处：《寂静岭 起源》
招牌招式：对倒地的怪物补上一脚
名人名言：“你到底想要什么！”——对艾丽莎的质问。



第十名

里希特·贝尔蒙特

可能大多数玩家对里希特的了解都来自于经典的《月下夜想曲》吧，不过可能有一个问题困扰了无数玩家，为什么在《月下》官方的人设中没有头带的里希特在游戏里的形象却绑着一根和游戏气氛十分不符的头带呢？在《历代记》中就能找到答案。里希特最早在《血之轮回》中登场时就是这样的打扮，《月下》作为续作为了表现前作中的最终战役，就沿用了当时的形象。不过在重新制作的《历代记》中，里希特终于以他应该有的形象出现，一身吸血鬼猎人的行头可以说是帅气无比。有着“最强贝尔蒙特”之称的他不仅将德拉古拉掠去的几位女士全数平安救出，更是击败了想要复活伯爵的暗黑神官，最后与伯爵的战斗中也以自己强大的实力将其再度击败，实在是无愧于自己的血脉。不过在游戏中，里希特的实力还没有另一位主角玛丽亚来得强，而且对于他性格的刻画也略显苍白，所以这位吸血鬼猎人只能屈居排行榜的最后一名了。



出处：恶魔城X 历代记
招牌招式：圣水雨
名人名言：“消失吧，这个世界没有你的容身之地！”——击败德拉古拉时的胜利台词。

暂时告别这些曾经与我们一同奋战的朋友们，让我们再来看一些其他奖项的评选。



2007年最佳掌机原创游戏

啪嗒嘭



作为一款原创游戏，在如今的游戏大潮中如何占据一块立足之地？《啪嗒嘭》拔群的特色就是对这个问题最好的诠释。融合了动作、音乐、战略等游戏类型各家之长，玩家在带兵征战时候要实时控制部队进攻、防御或是逃跑，仅打完了后还要玩玩迷你游戏赚点素材生产新的战士，一边摇头晃脑地打着拍子一边指挥部队的玩法实在是乐趣十足。天气、地形、敌人的城堡和巨大的BOSS都是挡在玩家面前的拦路虎，不过在找到解决它们的方法后给人的爽快感和成就感都是满点。有了亲和力十足的画面和音效，再佐以简单明了的“鼓点操作”方式，《啪嗒嘭》能让人看到它就想尝试，又让人在尝试后不忍放手。玩家最后的结果八成就是像不少沉迷的人一样走路都带着“啪嗒啪嗒啪嗒嘭”的节奏。至于获得提名的《勇者别嚣张》和《美妙世界》，一款是在“简陋”画面包装下耐玩度很高的地下传奇，一款则是个充满了时尚气息的美妙世界，都在掌机上了开创一片新天地。

提名：勇者别嚣张、美妙世界



2007年最佳重制游戏

星之海洋 初次启程

尽管“《星海》系列”第二和第三作名声大噪，但真正接触到其第一作的玩家却不算很多，Square Enix的这次完全重制让更多的玩家体验到了初代《星海》这款“幻之名作”的魅力。《星之海洋 初次启程》重制得非常彻底，你甚至可以把它当作一款全新的游戏来玩。由Production.I.G制作的精美2D动画极具观赏性；完全重制的场景在视觉效果上得到了大幅提高；人物全部重新绘制，并且声优全部更换为时下当红的大腕；套用《星海2》的系统，在系统方面的完成度比原作更高。极具诚意的重制态度让这款作品不仅成为了年度最佳重制游戏，也使它成为了年度PSP上最具分量的一款RPG作品。PSP的《宿命传说2》比起PS2版的原作来丝毫没有缩水，移植水准非常高，而在细节方面的变更也使得它更加适合掌机玩家。《FF IV》的NDS版在画面上进行了完全3D化，新系统的加入也让玩家们找到了更多值得研究的地方。



提名：宿命传说2、最终幻想IV

盲先知

先知玩得最久的游戏：《恶魔城X 历代记》。通关、寻找隐藏要素、挑战BOSS RUSH，没事的时候也会再拿出来重头开始再通一遍。原版的《血轮》、《月下》也很耐玩，总共加起来可能有近100小时的时间吧。虽然只是款老游戏的重制，却让我回味许久。

先知推荐的非大作：《真·幸运星 激萌训练 启程》是一款披着“脑白金”伪装的萌物。初期的数学题什么只是掩饰，后面充满着“东方正赤红燃烧着”的英语训练，让人大声读出“卡哇伊就是正义！”台词的口语训练等才是真章。如果你够宅，如果你有爱，如果你想被萌到，那就试试吧。

先知最难忘的场面：我有个很不好的习惯：玩游戏从来都是从最高难度开始玩。作为一个对动作游戏苦手的人，我第一次玩《魂斗罗4》时，在Hard难度30秒内把命耗尽，Normal难度没坚持过第一关。不得以只好再战Easy。一路使出浑身解数加上Continue到第7关结束，原本估计勉强能通关，却看到屏幕上显示着：“Easy难度就想看到结局？去挑战其他难度吧！”我当时就发誓定要把这游戏的Hard难度一币通关（一命通对我来说不现实）。现在Normal已通，Hard修炼中！





2007年PSP最富创意游戏

啪嗒嘭

动作游戏见得多了，可是你见过用音乐来玩的动作游戏吗？音乐游戏见得多了，可你见过有战略要素的音乐游戏吗？战略游戏见得多了，可你见过动作成分如此之重的战略游戏啊？能够同时回答这三个问题的游戏就是《啪嗒嘭》。将各种优秀的游戏要素融合在一起，打造出了一款完全新形态的作品，无论从哪方面来讲，《啪嗒嘭》都是一款体现了新奇创意的游戏。《勇者别嚣张》里耐人寻味的魔物培育系统与食物链，和《压缩空间》里利用2D与3D之间逻辑来解谜的构思也都同样都十分精彩。

提名：勇者别嚣张、压缩空间



2007年NDS最富创意游戏

成人脸部锻炼DS

准确地说，《成人脸部锻炼DS》并不算是一款游戏，不过它的创意确实非常独特。游戏最大的特色就是附带了摄像头，能够实时将玩家面部状态显示在屏幕上，并且用其独特的识别系统分辨出玩家的嘴唇、眼睛等细节部位。最有趣的当然还是锻炼的过程了，玩家要根据系统给出的提示来作出各种表情，最终由系统打分和评级。如果能看到有谁在玩这款游戏，那表情绝对是十分有趣的。游戏对与摄像头性能的把握非常到位，能够用一个小小的摄像头就将人的面部完全把握，还能通过这个让玩家真正使脸部肌肉、表情情况获得改善，实在是创意十足。



提名：塞尔达传说 幻影沙漏、燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2



2007年最让人失望的游戏

ASH 远古封印之炎



失望是与期待相对的，没有期待就不会有失望。一款由《FF》生父坂口博信监制、由崎元仁大师负责音乐的原创大作，要让人不期待那还真有点难度。媲美CG的精美画面是游戏在宣传时的重点，坂口先生当时接受采访时甚至对时下一些NDS游戏中动画与实际画面效果差距过于明显表示了不满。然而，《ASH》2Gb的大容量并未让人欣赏到制作方所承诺的高品质画面，更讽刺的是，游戏中的CG动画和移动时GBA级别的画面形成了极为鲜明的对比。《ASH》让人失望的地方还不仅仅在于画面，它的战斗系统极为拖沓，在系统的细节方面也显得极为不体贴，让人难以想象它出自名家之手。不过话说回来，《ASH》还不至于被归入垃圾游戏之列，但它与玩家们原本心目中的形象还是相差得太远了。

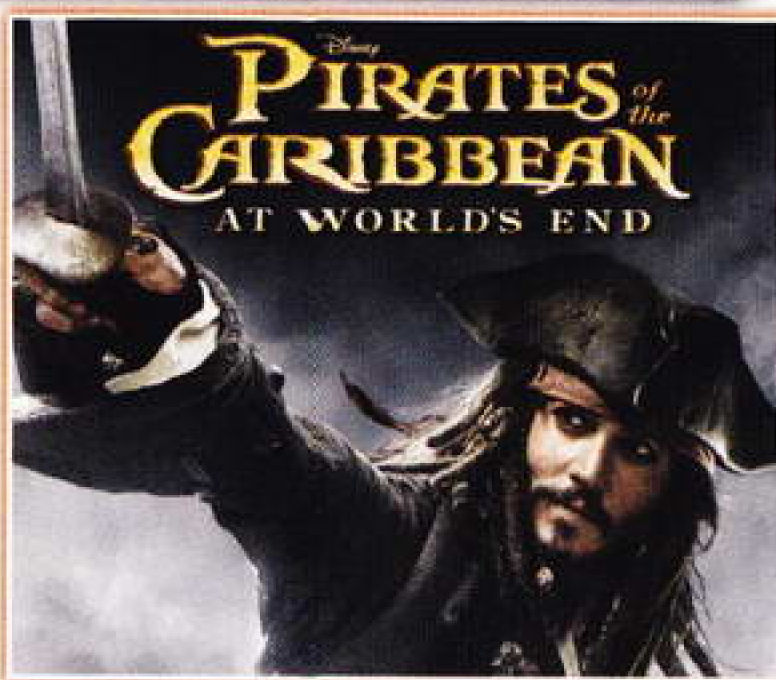
提名：真·三国无双DS 斗士之战、光辉圣约



2007年最佳影漫改编游戏

加勒比海盗 世界尽头

影漫改编游戏要的就是"人气"二字。电影《加勒比海盗3》的人气可是旺得不行，根据电影制做的游戏也受到了众多玩家的欢迎。制作方为了不辜负玩家的期待而把游戏制作得相当丰富，40名角色的庞大阵容，华丽的QTE演出和爽快的战斗都让游戏可圈可点。在动画方面，动画版声优原班人马的倾情打造让《凉宫春日的约定》成为了每个原作粉丝追捧的对象，爽快喧哗的打斗也让《BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌》受到了玩家的好评。



提名：凉宫春日的约定、BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌



2007年最佳配乐

恶魔城X 历代记



音乐一向是"《恶魔城》系列"值得骄傲的资本，尤其是《月下夜想曲》中华美优雅的配乐不知道征服了多少玩家的耳朵。《恶魔城X 历代记》在对原作画面进行加强的同时，也不忘将音乐也重新包装。游戏中的乐曲音质很不错，无论是恢弘的交响乐、典雅的舞曲、圣洁的祷歌还是激烈的摇滚乐，都有着不俗的表现。更让人惊讶的是，游戏中不仅有重制版的音乐，更收录了《月下夜想曲》中的天籁之音，让Fans大呼过瘾。强烈推荐在游戏时带上一副好耳机，这样你才能欣赏到游戏出色配乐带给你的震撼。

提名：危机之源 最终幻想VII、塞尔达传说 幻影沙漏

软饼干

饼干玩得最久的游戏：2007年春节刚过，各位玩家包括众小编们都疯狂地投入到了《MHP2》的怀抱中，饼干的游戏时间就超过了200小时。游戏素质之精良是有目共睹的。细心的读者应该可以发现，该作是2007年《掌机王SP》黄金眼栏目评选出的惟一一个满分游戏哦（^ ^）。

饼干印象最深刻的游戏：要说2007年最让我印象深刻的游戏，那就是PSP上创意作品《啪嗒砰》，该作既拥有另类的音乐元素，又有打怪、收集等要素，连只玩"车、枪、球"类游戏的本人都沉迷其中无法自拔。

PSP上的《虹吸战士 洛根之影》、《瑞奇与叮当5》、《潜龙谍影 掌上行动加强版》以及《古墓丽影 周年纪念版》这数款精品没有辜负PSP动作玩家们的期望，其中以《虹吸战士 洛根之影》的素质最为优秀。NDS软件阵容方面也可以用百花齐放来形容，不过由于自己工作计划的限制，所以诸如《应援团2》、《塞尔达传说》、《逆转裁判4》、《雷顿教授》和《美妙世界》等精品之作都未能在第一时间体验到，实在是可惜了。另外2007年内由电影改编而来的游戏实在是太多了，就总体而言素质普遍比较差，毕竟都只是为电影上映造势的应景之作。最后透露下饼干2008年的期待之作——《MHP2G》、《战神》以及《GTA》新作。



小编访谈



2007年最佳剧情

危机之源 最终幻想VII



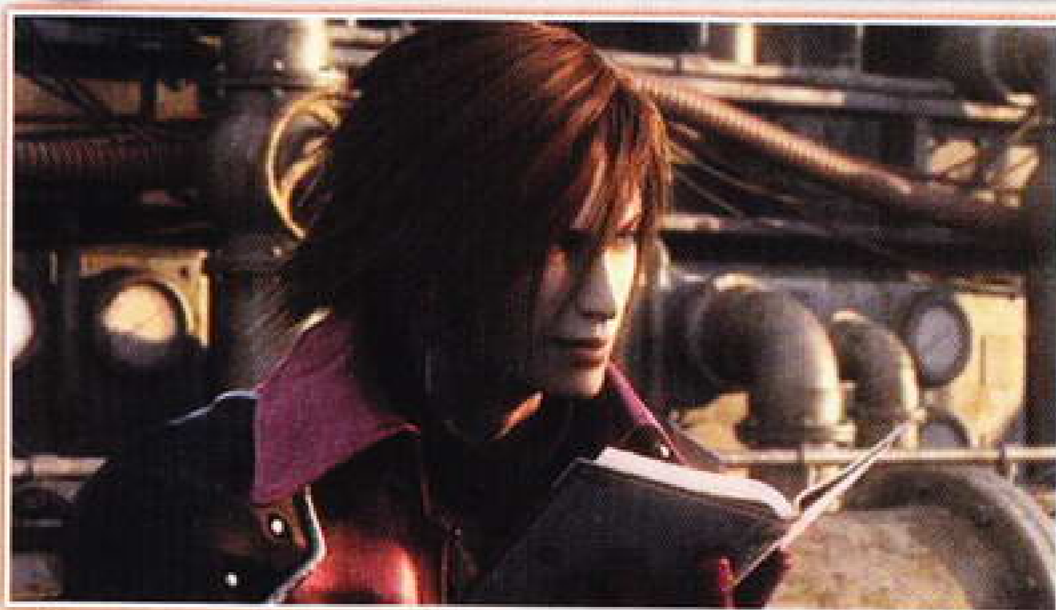
作为《FFⅦ》的前传，《CCFFⅦ》用细腻的笔触为我们讲述了一段发生在《FFⅦ》7年前的故事。克劳德是如何与他的前辈扎克斯相识的？大英雄萨菲罗斯是为何会化身为魔鬼的？这些在《FFⅦ》中轻描淡写的部分在本作中得到了完整的诠释。《CCFFⅦ》讲述的是一个催人泪下的故事，它记录了一位英雄从初来乍到到最后英勇就义的短暂经历，其间贯穿着友情与爱情，让人为之动容。《CCFFⅦ》讲述的又是一个大家已经知道了结局的故事，玩过《FFⅦ》的都早已知晓了扎克斯的命运，但大家还是对《CCFFⅦ》的剧情津津乐道，因为不仅是结局，剧情中几乎每一个细节同样耐人寻味。

提名：寂静岭 起源、逆转裁判4



2007年最佳CG动画

危机之源 最终幻想VII



精美的CG动画一直是Square Enix的拿手好戏，在年度大作《CCFFⅦ》中，它们的这一光荣传统再一次得到了发扬光大。《CCFFⅦ》的几段CG都给人留下了深刻的印象。扎克斯从直升机上纵身而下执行任务时，我们能感受到他的矫健身手与掩盖不住的青涩；萨菲罗斯、安吉尔与杰涅西斯三人拼剑时，我们透过刀光剑影领略了神罗战士1st的强悍；当扎克斯在血泊之中慢慢闭上眼睛时，我们能从他扬起的嘴角感受到他离开时的坦然。《CCFFⅦ》剧情的优秀程度毋庸置疑，而优秀的CG动画又对其剧情的升华起到了推波助澜的作用，让人回味无穷。

提名：怪物猎人 携带版 2nd、雷顿教授与恶魔之箱

羽纹

羽纹玩得最久的游戏：自去年二月份《MHP2》发售以来，这款游戏就占据了我大量的空闲时间，最终到自认为"圆满"的时候，其总时间在300+小时。虽然和老鸟们比较这点成绩微不足道，但我想我从中找到了足够的快乐，这里要感谢Capcom为我们带来了素质如此优秀的游戏。不过对于本作稍有遗憾之处就是在多数情况下都一个人单独拼杀，而当我来到编辑部的时候，《MHP2》热潮已经退去，所以也很少和众编体验"饭桌上8人一同狩猎"的乐趣，相信3月的《MHP2G》肯定能让我如愿以偿。

羽纹本年度最"狼狈"之事：某月头脑发热，同时入手《MHG》、《MH2》和《MHFO》，后来猛然间觉察到还有宽带包年费用忘记预算，最后导致只能向老妈求助……这次盲目开销让本人吃了不少苦头，不过经历过后，我想绝对不会有下次了。

羽纹本年度最"出乎预料"之事：来编辑部才一个月的时候就生了场病，在医院躺了3天，据说是"水土不服"。不过就这3天便"躺"掉了本人半个月的工资，泪奔……



特别奉送——小编心中的头文字“最”



这年头游戏也讲究个性二字，平平淡淡的“大众脸”游戏不会给玩家留下什么深刻印象，一定要有特色才能抓住玩家的心，所以这里就选出了一些颇具特色的游戏来聊两句。下面的提名其实多是小编们在日常工作中的牢骚或是玩笑，仅供娱乐只用，请勿效仿（笑）。



最具怀旧感觉的游戏

恶魔城X 历代记

在玩家们习惯了打怪升级、收集装备、身上带着数个大血瓶在城里游荡的《恶魔城》之后，这款《恶魔城X 历代记》却似乎把玩家一下子拽回了十几年前。虽然游戏采用了全新的3D画面，又佐以音质上乘的背景音乐，可是游戏的手感和系统仍然固执地停留在上世纪九十年代初。没有升级，没有装备，没有药品，甚至在跳跃之后都无法改变方向，这样一款硬派的ACT在让新玩家能够体验当年经典的同时，也让老玩家感动得泪流满面。



画面最糙的PSP游戏

勇者别嚣张



在这个CG动画、即时演算动画已经看腻了的年代，在这个卡通渲染、动作捕捉等技术已经不新鲜了的时代，竟然还有一款2D画面的游戏带着如此之大的马赛克。尤其是游戏中的勇者形象，其马赛克之大，完全可以和数个时代之前的主机相“媲美”，实在是让人大跌眼镜。



难度最变态的动作游戏

魂斗罗4



曾在FC上奋战过两作《魂斗罗》的玩家有很多，能够一命通关的也应该不是少数，不过想凭着以往练就的技术直接挑战《魂斗罗4》Hard难度的玩家基本都是碰壁而归。这Hard难度可谓是对玩家一点情面都不留，且不说那些速度比玩家还快、而且同屏最多能随机位置刷出4个的杂兵，单是玩家遇到的第一个枪堡就让人抓狂，这个有掩体掩护的家伙竟然要挨上11枪才会壮烈牺牲，照这么玩下去，玩家的惨叫迟早会成习惯的。



最脑残最吐血的游戏

真·幸运星 激萌训练 启程



如果说做做数学题认认字母什么的还能够让人活动活动脑细胞的话，考外语就有点让人抓狂了。尤其是对于国内的玩家来说，能把日语普通话学懂已经是大功一件，在看到游戏中竟然有方言的考试时真有找块豆腐撞死的冲动。不过强的还在后面，还有一项考试是通过一句话来判定说话者的“萌类型”……



最成功的擦边球游戏

心跳魔女神判





自从NDS诞生的那天起，就有不少玩家纷纷跳出来说NDS的机能实在是适合做某种类型的游戏，只是鉴于任天堂一贯的作风，这一希望没什么实现的可能了。不过这款《心跳魔女神判》却很好地打了个擦边球。游戏中包括了不少需要触摸的要素，配合上角色的叫声，邪恶味道十足，很好地迎合了部分玩家的爱好，也算受到了不少好评，有消息说续作也正在筹划中了。不过最让人无语的是，这游戏的官方网站竟然还有简体中文的语言可选，真不知道居心何在啊……



主角最没存在感的游戏

怪物猎人 携带版 2nd

请用第一感觉回答：《MHP2》中的主角最喜欢的颜色是什么？在两秒内没有得出答案的同学不要伤心，这并不是你对《MHP2》爱不够深的原因，而是游戏中根本没有相关的设定。在新开始游戏时，玩家只是给主角起个名字，设定一下性别、长相和声音，再随便做个发型，发套内衣裤就完事了，至于这位主角的年龄特长身世爱好则一概不知。在游戏中，主角的存在感更是薄弱，感觉他存在的意义只是将整套装备串在一起而已。玩家可以设想一下一套空装甲正在举刀挥砍的场景，就知道主角这个人其实是有没有都行的了。

米格

忙得几乎完全没时间玩游戏的一年。本年度PSP破解依旧保持着与官方同步的步伐，UMD Video功能解禁以及新版PSP完美破解当然是最具影响力的两件事情。而NDS破解方面，除了新出了一款功能完善的DSTT烧录卡以及SCDSO支持NDS游戏即时存档外，基本就没什么大消息了。而在这一年中，NDS模拟器有了长足的发展，No$GBA这批黑马摘取了NDS王牌模拟器的桂冠！





编辑部最受群众欢迎游戏

怪物猎人 携带版 2nd

虽然《MHP2》支持联机的最大人数是4人，但是时常可以看到整整一桌子人围成一圈狩猎的场景，看上去就像是十余人在共同奋战一样。在几位资深猎人的带动下，在游戏出色素质的诱惑下，几乎所有小编都有着和众人一起狩猎怪物的经历。新小编盲先知刚来时，秉承著名制作人小岛秀夫对“挥大剑砍怪物”的鄙视一直不碰这款游戏，可是在众人诱惑之下又心痒痒，最后想出了一个既可与众乐乐又不违背上述原则的方法——操张重弩投身猎场（==b）。尤其是在众人出去吃饭等上菜时，猎人们往往是“一呼三应”，在集会所里一碰头就奔向战场，等迅速干掉怪物之后，菜也差不多来了。

危机之源 最终幻想VII

光凭“最终幻想”几个字，就有不少人会去试上一试。在看到游戏出色的画面表现后，其他人也都会想玩上一玩。在知道了游戏有趣的玩法和让人回味无穷的剧情后，几乎所有的人都会把游戏装进自己的PSP了。众小编中，有不少人都是这样投入《CCFF VII》的怀抱的。

啪嗒嘭

这款游戏虽然推出时间不长，但是却迅速让编辑部多人“中毒”。众小编无论是硬派一族还是婉约一派，都纷纷“沉迷”于那个魔咒般的节奏里。在编辑部里，在楼道里，在电梯里，甚至在厕所里都能听到游戏中的声音，众人的痴迷程度可见一斑。

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

游戏刚刚发售之时，玩家们就在谈论本作能够谋杀掉多少时间，编辑部中几位玩过前作的小编也都在摩拳擦掌之后排好日程为游戏做准备。在游戏发售两个月后，众人查看自己进度时，才发现不知不觉中游戏时间均已过百。

勇者别嚣张

众人最初尝试这款游戏的冲动大多来源于那于时代格格不入的画面。不过没想到的是，游戏的难度和画面一样“狰狞”，被勇者杀得大败如同家常便饭。大家在工作之余经常碰头交流心得，同时也比一比到底谁的进度快，确实有些回到了那个满屏马赛克却又乐此不疲的古老年代的感觉。



回首整个2007年，可以发现我们得到了很多。有喜有悲，有乐有怒，在林克的冒险中我们获得了勇气，在扎克斯的悲剧中我们也体会到了真情，狩猎时激昂的热血与法庭上冷静的思维都让人久久不能忘怀，而更多的则是我们沉浸在自己喜欢的游戏中时那份无以言表的激动心情。虽然我们刚刚踏入2008，但是今年预定发售游戏的资讯已经铺天盖地地袭来，《超级大战争DS2》、《MHP2G》、《无双大蛇》等等游戏都站在未来向我们招手，我们完全有理由相信，2008年仍会是掌机游戏丰收的一年。

文 Richter 编 羽纹 美编 咕噜

STAR OCEAN First Departure
スターオーシャン1

光环收录

"《星之海洋》系列"以庞大的世界观在玩家中赢得了不凡的人气。这次的《星之海洋 初次启程》是以SFC时代的经典名作《星之海洋》为蓝本重新制作。游戏采用了与《星之海祥2》类似的2D和3D相结合的游戏画面，给玩家带来了全新的视觉体验。下面就请跟随我们的详细攻略，来感受这款RPG的独特魅力吧！

星之海洋 初次启程
スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー

◆Square Enix◆RPG◆2007年12月27日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边
PSP

操作说明

十字键／滑杆	控制角色在大地图上行走／光标的移动
○	通常状态下为确定键，战斗中为攻击键
×	取消键，战斗中按下可更换想控制的角色
△	打开菜单
□	战斗中更换目标
START	放大、缩小和关闭地图显示

主要角色名字对照

日文名称	中文名称
ラティ	拉提
ドーン	德恩
ミリー	米莉
イリア	伊莉亚
ロニキス	罗尼基斯
シウス	希乌斯
フィア	菲娅
ヨシュア	约书亚
マーヴェル	玛维尔
ペリシー	佩莉西
アシュレイ	阿修利
ティニーク	迪妮克
ウェルチ	维尔奇

P.A系统说明

P.A，全称"Private Action"，意为"独立行动"。P.A系统是指我方同伴能够在城镇里自由行动的系统。当队伍处于城镇入口的时候，屏幕右上角会有触发P.A系统的提示，实行P.A后同伴会各自前往城镇的不同地点开始活动，玩家可以控制主角寻找到他们并与之展开对话，此时可能会有特殊的事件发生。某些P.A会成为另一个P.A的触发条件，这种情况一般称之为"连锁P.A"。

P.A事件会影响到同伴与主角之间的感情度，



所谓感情度就是用来表示角色之间感情深浅的数值。感情度会影响到角色的战斗能力，一般情况下是通过触发P.A或攻击特定敌人来提升。感情度在游戏中属于隐藏数值，无法直接进行查看。

感情度变动的几个因素

①P.A，这是左右感情度的最大因素，根据玩家在P.A事件里的选择不同，感情度增长的对象也会有所区别。

②战斗，共同出场战斗的人员也能提高相互之间的感情度。

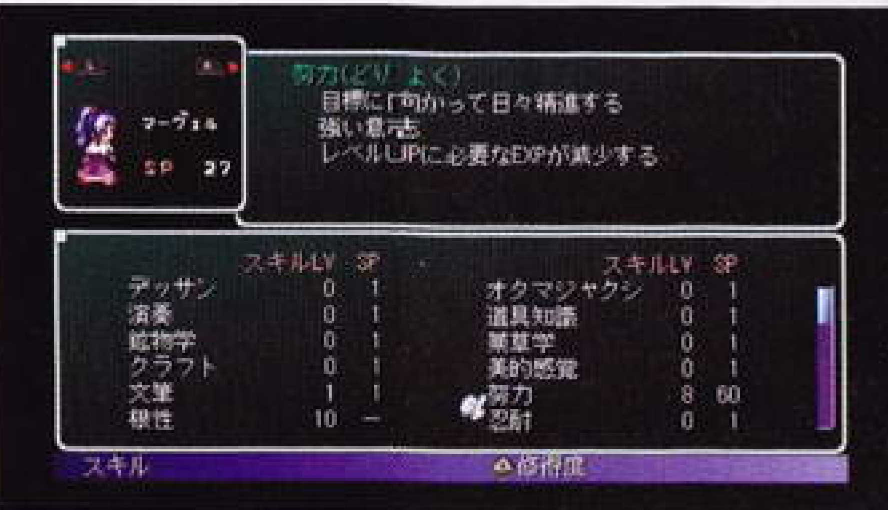
感情度所带来的影响

①感情度不积累到一定程度的话就无法触发特定的P.A。

②感情度高的同伴之间会优先进行回复和支援活动，而当其中一方被打倒的时候另一方会进入愤怒状态。

技能详细解说

在“《星海》系列”中，技能不仅会对战斗产生巨大的影响，而且还关系着角色的养成。玩家通过这一系统可以自由培养喜欢的角色。技能可以在城镇中的技能工会里购买，这里共分为知识、感觉、技术和战斗四种类型，每种类型又有三个等级，随着游戏流程的深入，玩家才能买到高等级的技能。购入该技能后可以在菜单里选择是否需要习得它，每个技能设置有10个等级，学习和升级技能都需要消耗SP值，技能等级越高对SP的需求量也会对应增加。SP值会在角色等级提升时得以上涨。



知识技能

LV	技能名	说明
1	矿物学	INT 按技能 LV × 3 的数值上升
	药草学	ブルー&ブラックベリィ的回复量按技能LV × 3% 的比例上升
	レシピ	吃喜好的食物时效果发生变化
2	オタマジャクシ	AGL 按技能 LV × 1 的数值上升
	道具知识	买卖道具时，价格按技能LV × 3% 的比例下降／上升
	生物学	HP 按技能 LV 平方 × 10 的数值上升
3	精神学	MP 按技能 LV × 5 的数值上升
	妖精论	INT 按技能 LV × 2 的数值上升
	ピエティ	任意能力值上升

感觉技能

LV	技能名	说明
1	美的感觉	学习アート和细工的必要技能
	忍耐	CON 按技能 LV × 2 的数值上升
	目利き	食物的 HP、MP 回复量上升
	度胸	学习ピックポケット的必要技能
2	根性	技能习得／升级所需 SP 减少
	危险感知	STM 按技能 LV × 3 的数值上升
	游び心	技能等级上升时获得金钱
	ポーカーフェイス	GUTS 按技能 LV × 3 的数值上升
3	努力	角色升级所需经验值减少
	电波	技能等级上升时随机获得道具
	机能美	STR・INT・AGL・DEX 按技能 LV × 6 的数值上升

技术技能

LV	技能名	说明
1	デッサン	学习アート的必要技能
	包丁	STR 按技能 LV × 10 的数值上升
	口笛	学习ファミリア的必要技能
	コピー	复制的必要技能
2	クラフト	AGL 按技能 LV × 1 的数值上升
	文笔	DEX 按技能 LV × 1 的数值上升
	调教	学习ファミリア的必要技能
	机械知识	学习マシーナリー的必要技能
3	演奏	AGL 按技能 LV × 1 的数值上升
	キャスト	DEX 按技能 LV × 2 的数值上升
	科学技术	STR 按技能 LV × 10 的数值上升
	机械操作	学习マシーナリー的必要技能

战斗技能

LV	技能名	说明
1	练气	一定概率攻击力上升
	急所狙い	一定概率发动无视敌人防御力的攻击
	气功	一定概率防御力上升
	トランス	一定概率魔力上升
2	はやて	随技能等级上升角色移动速度加快，并且在攻击时有一定概率直接瞬移到目标面前
	受け流し	一定概率回避攻击
	身体感觉	晕厥时间缩短
	リキャスト	纹章术的再咏唱时间缩短
3	フェイント	一定概率攻击命中
	カウンター	防御时一定概率可以按键反击
	早口	纹章术的咏唱时间缩短
	集中	一定概率受到攻击时纹章术的咏唱也不会中断
	めくり	一定概率瞬移到敌人背后

道具创造/特技/超级特技

在习得相应的技能之后就可以悟得道具创造、特技和超级特技，这些能力基本都是消耗某些素材来制造一些物品和达到一些效果，对于冒险有极大的帮助，比如可以利用它们来制造更好的武器防具等。

道具创造							
特技名称	关联技能	必须天赋	开花天赋	必须道具	支援道具	消费道具	说明
アート	デッサン、美的感觉术品。	デザインセンス	デザインセンス	——	グラフィックツール	マジックカンバス、マジカルクレイ	利用粘土或图框等制造出艺术品。
カスタマイズ	クラフト、キャスト、机能美	オリジナリティ	——	——	マジカルラスブ	各种武器、宝石、矿石	用矿石对武器进行强化，每位角色会锻造出适合自己的武器。
鉴定	道具知识、矿物学、药草学	——	——	——	元素分析器	スペクタクルズ、不确定品	对带有"?"的道具进行鉴定。
细工	矿物学、クラフト、美的感觉	オリジナリティ、器用な指先	オリジナリティ、器用な指先	——	はんだごて	各种宝石、矿石	对矿石进行加工以获得饰品。
执笔	文笔	文才	文才	——	ベレー帽、エディター	万年笔	创作阅读之后就能提升技能等级的书籍。
调合	生物学、药草学、精神学	——	——	——	灭菌てぶくろ	各种食材	利用两颗药材来调剂新药，同时也是获得上级药品的途径。
调理	包丁、目利き、レシピ	味觉	味觉	——	万能包丁	アイアン	对食材进行加工来获得食品。
炼金	科学技术、矿物学、妖精论	マナの祝福	——	——	三角フラスコ、レザードフラスコ	——	将铁矿石（アイアン）炼成各种高级矿石和宝石
サバイバル	药草学、忍耐	——	——	——	サバイバルキット	サバイバルキット	在大地图上发动能随机获得各种素材。
复制	コピー	——	——	マジカルカメラ或RIRICA	RIRICA	マジカルフィルム	使用照相机和胶卷复制任何一件已有物品。
マシーナリー	机械知识、机械操作	器用な指先	器用な指先、デザインセンス	——	——	マテリアルキット	能获得冒险所需机械类道具及各种提升特技成功率的物品。

特技							
特技名称	关联技能	必须天赋	开花天赋	必须道具	支援道具	消费道具	说明
オラクル	电波、ビエティ、游び心	——	——	——	——	——	从创造神那里获得一些游戏的小提示。
音乐	演奏、オタマジャクシ	音感、リズム感	音感、リズム感	——	ミュージックツール	羽ペン、指挥棒	创作音乐和演奏乐曲以获得特殊的效果。
修行	努力、根性、忍耐	——	——	——	——	——	战斗后取得经验值增加，不过战斗能力下降。
スカウト	危险感知	野生の勘	野生の勘	——	——	——	调整遇敌率。
ファミリア	口笛、调教	动物好き	动物好き	——	——	ペットの饵	在迷宫中叫出动物去商店购物。

超级特技					
特技名称	所需特技 1	所需特技 2	支援道具	消费道具	说明
マスターシェフ	调理	调合	万能包丁	各种食材	利用两种食材调合出高级食品。
オーケストラ	音乐	アート	——	指挥棒	依靠大家的力量演奏交响乐，其间特技的成功率几乎为百分百。
开眼	修行	サバイバル	——	——	战斗升级时获得更多的 SP，不过战斗中角色移动速度会下降。
出版	执笔	マシーナリー	エディター	万年笔	对应每人写书，可增加角色间的感情度。
なんでも鉴定だ!	鉴定	细工	——	スペクタクルズ	调节物品买卖的价格。
ブラックスミス	カスタマイズ	炼金	マジカルラスブ	スミスハンマー、各种矿石	将矿石打造成防具。
リバースサイド	ピックポケット	复制	——	上质纸	恶搞技能，会降低角色间的感情度。

（PS：游戏开始时各角色拥有的天赋有所不同，天赋可以提升对应特技的成功率，因此在游戏前期SP较少的情况下可以针对不同的角色学习与其天赋对应的技能。表中的“开花天赋”一项是指角色在使用这项特技的时候有一定几率习得该种天赋。“支援道具”是指能提升各种特技成功率的道具。）



角色招式相关资料



在得到奥义书后角色的必杀技会有所追加，具体方法为在战斗中使用对应的必杀技，战斗结束后就有低几率领悟该奥义。例如取得“七星奥义”后在战斗中让拉提使用“双破斩”，他就有可能在战斗结束后学到“七星双破斩”。战斗中的L和R键分别对应着两个必杀技/纹章术，玩家可以把常用的技能设置于此方便使用。



奥义书	取得方法	可学习角色
皇龙奥义	阿修利P.A事件	拉提、阿修利
七星奥义	斗技场C等级通过	拉提、希乌斯、玛维尔、阿修利、维尔奇
里樱花奥义	旧异种族遗迹最底层	伊莉亚
四圣兽奥义	维恩城城事件结束后	拉提、伊莉亚、希乌斯、阿修利
武神奥义	菲娅加入时自带	菲娅
ネコ奥义	波特米斯城宝物殿内	佩莉西
八卦奥义	波特米斯城宝物殿内	伊莉亚、迪妮克



拉提

名称	属性	消费MP	习得等级/所需奥义书
冲裂破	——	3	LV3
红莲剑	火	5	LV7
闪光剑	——	5	LV11
雷鸣剑	风	5	LV13
空破斩	——	8	LV17
双破斩	——	13	LV19
冲灵破	——	10	LV25
吼龙破	——	15	LV29
七星双破斩	——	27	有七星奥义情况下使用“双破斩”。
七星闪光剑	光	25	有七星奥义情况下使用“闪光剑”。
七星雷鸣剑	风	25	有七星奥义情况下使用“雷鸣剑”。
朱雀冲击破	火	32	有四圣兽奥义情况下使用“冲烈破”。
苍龙醒雷斩	风	25	有四圣兽奥义情况下使用“冲灵破”。
黑龙天雷破	暗	55	有皇龙奥义情况下使用“吼龙破”。
绯龙天雷破	火	55	有皇龙奥义情况下使用“朱雀冲击破”。
苍龙天雷波	水	55	有皇龙奥义情况下使用“苍龙醒雷斩”。



米莉

名称	消费MP	纹章术使用情况	效果说明
ヒール	4	○	单体HP小回复
アンチドート	6	○	毒状态解除
ディープミスト	12	×	敌人命中率下降
プレス	2	×	敌单体重力咒文
キュアライト	16	○	单体HP中回复
サイレンス	14	×	封印所有敌人的纹章术
アシッドレイン	8	×	敌全体防御力下降
プロテクション	18	×	我方一人防御力强化
ディレイ	18	×	敌人移动力减慢
キュアオール	24	○	全员HP中回复
キュアコンディション	24	○	全异常状态回复
グラビティプレス	11	×	敌范围重力咒文
ヘイスト	20	×	单体移动力强化
グロース	22	×	单体人攻击力强化
トラクタービーム	34	×	敌人重力颠倒，对空不可
フィクスクラウド	12	×	敌全体晕厥
フェアリーヒール	28	○	全员HP大回复
リフレクション	40	×	全员咒文耐性强化
レイズデッド	44	○	复活被打倒的同伴
フェアリーライト	44	○	全员HP大回复

（注：“纹章使用情况”一项，用○标注的在地图画面/战斗中都能使用；用×标注的只能在战斗中使用。）



佩莉西

名称	消费MP	习得等级/所需奥义书	效果说明
マルチプルぱんち	6	初期习得	—
シャイニングダンス	10	初期习得	—
えいやあとぉ	12	初期习得	—
チャーミングポーズ	12	初期习得	—
プリズミックダンス	16	初期习得	回复同伴HP
スプレッドミサイル	10	初期习得	—
ねりちゃぎ	12	初期习得	—
パニックダンス	12	初期习得	—
そらをみろ	10	初期习得	—
ドリームコンボ	24	有ネコ奥义情况下使用“えいやあとぉ”。	—
JPサマーソルト	24	有ネコ奥义情况下使用“ねりちゃぎ”。	—
マジカルダンス	60	有ネコ奥义情况下使用“シャイニングダンス”。	回复同伴MP



伊莉亚

名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
气功掌	——	4	LV9
流星掌	——	6	LV13
气功蹴	——	6	LV17
练气拳	——	6	LV25
苍龙醒雷破	水	16	有四圣兽奥义情况下使用“气功掌”。
玄武霸王拳	地	16	有四圣兽奥义情况下使用“气功蹴”。
白虎吼破弹	风	18	有四圣兽奥义情况下使用“练气拳”。
朱雀冲击破	火	22	有四圣兽奥义情况下使用“流星掌”。
樱花八卦掌	——	50	有八卦奥义情况下使用各四圣兽奥义。
里樱花炸光	——	50	有里樱花奥义情况下使用“樱花八卦掌”。



阿修利

名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
双破斩	——	5	初期习得
冲裂破	——	6	初期习得
雷鸣剑	风	5	初期习得
红莲剑	火	6	初期习得
闪光剑	光	10	LV29
七星双破斩	——	24	有七星奥义情况下使用“双破斩”。
七星雷鸣剑	风	22	有七星奥义情况下使用“雷鸣剑”。
苍龙醒雷斩	火	25	LV31
朱雀冲击破	火	32	LV35



菲娅

名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
レイブンソード	——	5	初期习得
ダンシングソード	——	5	初期习得
3WAY	——	12	LV21
3VOLLEY	——	12	LV29
アクアスプレッド	水	12	LV31
ギャラクシィGB	光	18	LV37
シルヴァンショット	——	20	有武神奥义情况下使用“3WAY”。
アンホーリィテラー	——	32	有武神奥义情况下使用“ギャラクシィGB”。
ヴィクトリーテラー	——	32	有武神奥义情况下使用“アンホーリィテラー”。



约书亚

名称	属性	消费MP	纹章术使用情况	习得说明
ヒール	——	4	○	初期习得
グレイブ	地	2	×	初期习得
サンダーボルト	风	2	×	初期习得
ウインドブレイド	风	2	×	初期习得
アイスニードル	水	2	×	初期习得
キュアライト	——	16	○	初期习得
レイ	光	4	×	初期习得
ディープフリーズ	水	8	×	初期习得
キュアオール	——	24	○	初期习得
マグナムトルネード	风	8	×	初期习得
ライトクロス	光	10	×	LV24
アースグレイブ	土	12	×	LV26
サンダーストーム	风	14	×	LV28
フェーン	风	18	×	LV30
サンダークラウド	风	24	×	LV34
スターフレア	光	26	×	LV36
ノア	水	30	×	LV38
フェアリーヒール	——	28	○	LV42
ロックレイン	地	46	×	LV46
エクスティンクション	——	60	×	七星洞窟宝箱内



罗尼基斯

名称	属性	消费MP	习得解说
グレイブ	地	2	初期习得
ファイアボルト	炎	2	初期习得
サンダーボルト	风	2	初期习得
ウーンズ	暗	2	初期习得
シャドウボルト	暗	5	初期习得
レイ	光	4	初期习得
ブラックセイバー	暗	10	初期习得
イラプション	炎	16	初期习得
アースグレイブ	地	12	初期习得
サンダーストーム	风	14	初期习得
ライトクロス	光	10	初期习得
サンダークラウド	风	24	LV34
スターフレア	光	26	LV36
シャドウフレア	暗	31	LV38
ロックレイン	地	46	LV46
エクスプロード	火	48	LV48
ダークサークル	无	64	LV48
グレムリンレアー	暗	19	时空研究所宝箱内
デモンズゲート	暗	37	リヴォースタワー宝箱内
メテオスォーム	无	70	リヴォースタワー宝箱内



玛维尔

名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
レイブンオーブ	——	5	初期习得
フレアオーブ	火	12	初期习得
ヘイルオーブ	水	12	初期习得
サンダーオーブ	风	12	初期习得
アーククリスタル	——	12	LV33
シールクリスタル	——	12	LV37
デスクリスタル	——	24	LV39
サザンクロス	——	28	有七星奥义情况下使用“フレアオーブ”。
セブンススター	——	32	有七星奥义情况下使用“ヘイルオーブ”。
ギャラクシィ	光	50	有七星奥义情况下使用“サンダーオーブ”。



维尔奇

名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
ビンタ	——	6	初期习得
でこぴん	——	6	初期习得
左手の法则	——	10	初期习得
ぐるぐる	——	10	初期习得
あっちむいてホイ	——	12	初期习得
怒りの铁拳	——	16	初期习得
连续ビンタ	——	28	有七星奥义情况下使用“ビンタ”。
ぴぴぴぴぴん	——	28	有七星奥义情况下使用“でこぴん”。
大地の怒り	——	28	有七星奥义情况下使用“怒りの铁拳”。
にーべるんなんとかー	——	55	使用道具“神々の纹章”。



迪妮克

名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
旋风棍	——	5	初期习得
疾风棍	——	6	初期习得
雾冰冻棍	水	12	初期习得
水月两断破	——	24	初期习得
霸王疾风棍	——	17	初期习得
红莲旋风棍	火	19	有八卦奥义情况下使用“旋风棍”。
疾风破里拳	——	19	有八卦奥义情况下使用“疾风棍”。
樱花八卦掌	——	55	有八卦奥义情况下使用“霸王疾风棍”。
七星乱舞	——	80	有七星奥义情况下使用八卦奥义。



希乌斯

名称	属性	消费MP	习得等级／所需奥义书
冲裂破	——	3	初期习得
冲灵破	——	4	LV13
双破斩	——	8	LV17
雷鸣剑	风	5	LV21
红莲剑	火	6	LV27
闪光剑	——	6	LV31
七星双破斩	——	24	有七星奥义情况下使用“双破斩”。
七星红莲剑	火	17	有七星奥义情况下使用“红莲剑”。
七星雷鸣剑	风	22	有七星奥义情况下使用“雷鸣剑”。
玄武招来	——	35	有四圣兽奥义情况下使用“冲灵破”。
苍龙招来	——	26	有四圣兽奥义情况下使用“闪光剑”。
白虎招来	——	26	有四圣兽奥义情况下使用“冲裂破”。



艾莉丝

名称	属性	消费MP	纹章术使用情况	习得说明
ヒール	——	4	○	初期习得
ファイアボルト	火	2	×	初期习得
ディープミスト	——	12	×	初期习得
サイレンス	——	14	×	初期习得
キュアライト	——	16	○	初期习得
アシッドレイン	——	8	×	初期习得
スターライト	光	6	×	初期习得
イラプション	火	16	×	初期习得
ディレイ	——	18	×	初期习得
キュアオール	——	24	○	初期习得
キュアコンディション	——	24	○	初期习得
エクスプロード	火	48	×	初期习得
ルナライト	光	28	×	初期习得
フェアリーヒール	——	28	○	初期习得
レイズデッド	——	44	○	初期习得
サザンクロス	光	28	×	初期习得
フィクスクラウド	——	12	×	初期习得
フェアリーライト	——	44	○	LV52
メテオスォーム	——	70	×	リヴォースタワー宝箱内
エクスティンクション	——	60	×	七星洞窟宝箱内

剧情流程攻略



克拉特斯 （クラトス）



故事发生在美丽富饶的洛克（ローク）行星之上的边境之村克拉特斯，这里的自警卫团所内有三个从小到大一起长的成员，他们分别是拉提、德恩和米莉。在某个如往日一样平常的日子里，德恩因为闲得发慌而同拉提在工作时间内闲聊，谈笑中的两人正好被前来的米莉发现，对于这两个不务正业的大男人，米莉督促他们赶紧到村中巡逻。

CHECK POINT

①在村子里随便转转，将四处的宝箱打开取得道具后再与村中的每位村民对话，之后回到警卫团门口会发生盗贼袭击村庄的事件。在米莉回复魔法的支持下，众人很轻松地将这群不速之客赶走，接下来返回拉提家中休息。



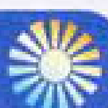
第二日清晨，众人来到工作地点见到了所长，由于昨天大家击退盗贼有功，村民们送来了东西表示感谢。在一番寒暄后，一行人便开始了今天的巡逻任务。此时可以选择到村外练练级，若体力不足可返回拉提家中睡觉。

在村中并未发现异样的三人回到了自警卫团，此时正好看见所长正紧皱着眉头，上前一打听才得知离这里不远的克鲁村（クール村）正在流行一种怪病，而治病的药材需要到梅特克斯山上（メトークス山）采取，主角一行人自告奋勇准备前往，此时米莉的父亲玛鲁特斯（マルトス）出现，他表示梅特克斯山很危险，出于对女儿安全的担忧而决定自己一个人来执行这个特殊任务。

在经过两天的焦急等待后，玛鲁特斯依然没有归来，正在大家心急如焚之时，米莉收到了父亲的飞鸽传书，信中写到：克鲁村发生的是一种强力的传染病，染病之人三天之内身体就会石化，法术对此毫无效果。玛鲁特斯在信中透露自己也不幸被感染，同时他告诫几位千万不要靠近克鲁村。在得知这个消息后，米莉头也不回地向克鲁村飞奔而去，拉提和德恩两人则紧随其后。从村中出来往北上行，其间通过梅特克斯桥（メトークス桥）的时候，德恩出现了身体不适，不过现在也管不了那么多了，继续前进。



克鲁村 （クール村）



来到这里的时候发现大部分村民已经变成了石像。在村中右上角的屋子里找到了米莉的父亲，考虑到传染病的原因，玛鲁特斯不允许女儿靠近他，并吩咐拉提和德恩两人将她带回去。到了晚上，米莉决定一个人上山采药来救父亲和村民，不过她的行迹被细心的德恩发现，对于此事他自然不能坐视不理，不过就在这个时候德恩却突然因为身体剧痛而蹲在地上，米莉急忙去叫拉提，当拉提赶来之时发现德恩已经站在村门口了，他谎称自己只是有点头晕。见他似乎真无大碍，三人便向梅特克斯山前进。



梅特克斯山 （メトークス山）



穿越克鲁村就能看到上山的道路，在行进的途中会强制与名为フェルウォーム的怪物发生几场战斗。对于这种皮糙肉厚却行动缓慢的甲壳虫，可以多在它身边迂回，然后看准时机发动攻击，这样便不难解决。当行至半途的时候，德恩又痛苦地跪在了地上，经过一番询问，才得知他因为接触替米莉父亲送信的鸽子也遭到了感染，不过由于能治病的药草就是前面不远处，德恩执意继续向前并让拉提和米莉跟在他身后。

众人爬到山顶，两个着装奇怪的男女出现在了他们面前，通过打探得知对方并无敌意之后，三人才放下心来。在与他们对话中了解两人名字叫罗尼基斯和伊莉亚，均来自于地球。他们的敌对势力利佐尼亚（レゾニア）违反了《未开惑星保护条约》（宇宙不同的行星之间如有发展比较快的星球，那么它不能干涉其他发展缓慢的星球的文明进步），私自在这个星球开发化学武器，村民患的石化病也正是因为他们散播的病毒而造成。两人就是为了研究治疗方法才来到洛克星，而众人眼前的药草是无法解除病症的。不过同样碍于《未开惑星保护条约》，罗尼基斯和伊莉亚不可在此多做逗留，他们请求主角能一起来研究病毒疫苗，不过在这段时间内三人将无法回到洛克星，经过一番商榷，拉提等人还是答应了这个看似有些冒险的提议。

卡鲁纳斯战舰 （戦艦カルナス）

随着罗尼基斯来到母舰内部，拉提和米莉当即对里面超现代化的设施唏嘘不已。而就在此时，德恩的病情突然恶化起来，于是罗尼基斯命人将他急速送往医疗中心。而拉提和米莉则在伊莉亚的带领之下在母舰里四处参观。

CHECK POINT

①接下来利用传送装置去舰内任何一层逛逛后再返回3F就能发生剧情，母舰内出现了两只之前在梅特克斯山上遇到的甲壳怪物。在将其解决掉后，罗尼基斯通过对讲机发来消息，让他们赶紧前往医务室。

在医务室内，医生告诉众人德恩身体内的病原体已经被发现，但是以现在地球人的科技文明还无法治愈，惟一的办法就是寻找出该病毒的最初宿主，然后通过它的血液来制造血清才能解决问题。言谈之间，德恩已经病入膏肓，身体的重要器官开始石化，德恩知道自己命不久矣，于是请求罗尼基斯将他传送回自己家中，即使死也要死在那里。罗尼基斯经过考虑后答应了他的要求，回到家中的德恩将妹妹心爱的八音盒交给米莉后就变成了一尊石像。在悲伤之余，拉提也发誓要将好友复原。



回到母舰上后，众人准备返回地球，而就在此时拉提和米莉发现有东西在向飞船靠近。不过地球人的雷达却未曾给出任何指示，对方在很靠近时才显形，原来这是利佐尼亚的战舰，他们造访的目的就是同地球人商讨休战协议。在与对方的谈判中，得知除地球和利佐尼亚外还有第三方势力，对方不仅向利佐尼亚提供了病毒，而且还拥有摧毁行星的能力。当被要求提供宿主血清的时候，对方密使表示无能为力，因为这种病毒的原宿主是300年前在洛克行星上发生魔界大战的魔王阿斯莫迪乌斯（アスモデウス），现在已经不复存在了。在这种情况下为了避免更多人受感染，地球方面决定对洛克星进行封锁。而罗尼基斯则想到现在惟一的解决办法就是通过行星斯特利姆（ストリーム）上的“时空之门”回到300年前取得魔王血液制作解药。

克拉特 （クラート）

穿越时空之门，众人回到了300年前，由于之前大家是陆续进入时空之门的，因此队伍被分散。当拉提醒来时发现身边只有伊莉亚，由于现在身上的着装与世人相比过于惹人眼的缘故，伊莉亚需要拉提在村中帮她寻找一件衣服。解决服装问题后便可前往向西北方的霍特（ホット）。

CHECK POINT

①出村后按下□键可以触发与伊莉亚的P.A。

②取得衣物的方法有三种，一是在杂货店花10的金钱购买；二是去村右上角的房间，里面的老婆婆会热情相赠；最后一种则是直接从晾衣杆上扒下他人的衣物，采用哪种方法由玩家自行选择。

③由于穿越时空门时拉提一行人卸下了武具，因此现在角色身上除饰品外没有装备其他任何东西，在地图上遭遇杂兵时要多加留心。

霍特 （ホット）

刚一进村，就看见个充满野性味道的壮汉与武器店老板发生争吵后气冲冲地离开。来到村子右上方的道具店里和店长对话得知前方的波特米斯城（ポートミス町）需要通行证才能进入，如果主角一行人愿意帮他到波特米斯城的武器店取回一件道具的话，就能把通行证借给他们用。两人欣然答应下来，不过由于手里没有武器，店主建议两人先去光顾一下武器店。拉提在武器店里相中一把“东方名剑”，正想掏腰包的时候老板却被刚才遇见的那位壮汉一拳打得不省人事，后来通过对话才知道这把所谓的名剑其实是假货。剧情之后再返回道具屋，野性壮汉希乌斯暂时加入队伍并获得通行证，拉提也从他那里得到一把长剑。

CHECK POINT

①出村以后可以发生P.A，之后在道具屋里可以找到伊莉亚，对话选择第一项给她买礼物可以增加好感度。

②霍特村的技巧工会里有初级的技能书卖，不可错过。

③在宿屋右边的桥上可以遇见迷路的旅人ラドル，他会因找不到波特米斯城的具体方位而向主角请教，这时只需回答北方即可。

④去波特米斯城途中需要经过梅特克斯山，注意那里的敌人实力有所提升。

波特米斯城 （ポートミス町）

翻过300年前的梅特克斯山，波特米斯城出现在了众人的面前。镇门口有守卫兵士把守，拉提出示通行证后才得以进入。先去武器屋取得老板的委托物——一尊巨大的石像。之后来到城镇左上角的港口，在最顶处会发现一名满脸愁容的船员，上前交谈之后才得知由于南方海贼的袭击，通往的阿斯特拉鲁大陆（アストラル大陆）的海路被他们给封锁了，现在定期船无法出航，于是拉提接受了帮忙讨伐海贼的任务并从船员那里借到了潜入对方基地的船只，之后选择“海贼退治に出发！”即可起程。

CHECK POINT

①这里会出现分支，如果还没有将委托的物品送回去的话，希乌斯会询问如何处理石像，选择第一项是先将委托完成，选择第二项则表示不用理会石像，此种情况下希乌斯会大骂拉提没有“素质”，之后他会脱离队伍自行将物品送回。

②如果之前有给迷路的族人指对路，那么玩家可以在城内钟楼的右上角发现他，此时他会以MP回复药相赠。

③记得在城内的武器店里整装一番。另外在技能工会里可以买到“感觉2”，透过它可以领悟升级技能等级时SP消耗减少的“根性”。

④将石像送回后，会出现是否邀请希乌斯加入队伍的选择支，“一緒に旅しないか？”可让其加入（此人和后面的角色阿修利相冲突，不过此时让他加入会令海贼讨伐任务轻松不少）；选择“宝って何だ？”可以打听到废坑的相关情报，废坑具体位置如下图所示，由于里面的敌人过于强大，建议游戏后期再来挑战。



海贼据点 （海贼のアジト）

搭上海船进入海贼据点，经过一番苦战后终于将海贼头目击败。此时从头目房间后面的地牢里传出了一阵笛声，顺着声源拉提等人在一间阴暗的牢房里发现了一个猫人少女。尝试与之交谈后发现该少女对主角一行人充满敌意。希乌斯建议不用对其多加理会，不过心细的伊莉亚最终还是说服了两位大男人带着猫女一同上路。回到波特米斯，刚一下船，猫女连声谢谢都没说就撒腿开跑，不过途中她却摔了一跤不小心把笛子掉了出来（等她离开后记得从地上将笛子拾起，这是日后要她加入的关键道具）。当船员得知拉提击败了海贼后十分惊讶，作为答谢，船员答应免费送他们去阿斯特拉鲁大陆。

CHECK POINT

①进入海贼据点后先左行来到B1F，触动下方的机关将牢门打开深入B2F。之后在该层某房间内会遭遇中BOSS，将他干掉后得到道具打火石（火打ち石）。

②在各处有瓦斯排出的地方使用打火石就能炸出新的通道，接下来一路前行就能来到海贼头目BOSS的房间。对付他时等级保证在15左右，多利用夹击即可轻松获胜。

奥达尼姆 （オタニム）

经过短时间的航行，到达了阿斯特拉鲁大陆东北部的奥达尼姆镇。众人下船后看见一位骑士模样的女子向他们走来，通过交谈得知她是阿斯特拉鲁王国的骑士菲娅（フィア）。菲娅问伊莉亚从哪里来，为何没有长尾巴，而伊莉亚则灵机一动，编造了一个“小时候因为一次事故，尾巴不小心被切断”的谎言来蒙混过关。为了保证主角众人能顺利到达阿斯特拉鲁王国，菲娅主动申请加入队伍。

CHECK POINT

①要发生菲娅的剧情必须保证希乌斯不在队伍中。

②奥达尼姆的技能工会中有“知识2”贩卖，通过它可以学到鉴定术，之后能对带“？”号的物品进行鉴定。

③在这里的宿屋休息后会发生罗尼基斯教米莉学习纹章术的剧情。



塔特洛伊城 （タトローイ町）

从奥达尼姆出来沿着山脉往西南方向行走

不久就可以来到塔特洛伊城。当众人走到城中央的时候被震耳欲聋的欢呼声所吸引，通过打听才知道原来这里有阿斯特拉鲁王国最大的娱乐设施“塔特洛伊斗技场”，拉提和伊莉亚决定在那里去逛一逛，看看有没有米莉他们的消息。斗技场内人潮涌动，在人山人海中一位身材魁梧的大叔吸引了拉提的注意，而他看完比赛后丢下的一句“每一个家伙都那么不堪一击的样子”让人记忆深刻。看完斗技场的精彩比赛后，两人来到港口准备向阿斯特拉鲁城出发，在那里他们巧遇了斗技场里那位大叔。前去攀谈一番得知这位大叔的来头可不小，他就是魔界大战中的英雄阿修利，目前正云游四海磨练自己的武艺。在得知这一系列情况后，拉提主动邀请对方加入队伍，而大叔也爽快地答应下来。

CHECK POINT

①如果之前让菲娅加入，那么她护送拉提一行人到达塔特洛伊城后即会离开。
②塔特洛伊斗技场完全免费开放，比赛由弱到强分为H～A八个等级，每个等级的比赛需要连续战斗五场，全部取得胜利后可以晋级。在进入斗技场之前系统会配给指定的道具若干。在赢得各等级斗技胜利后会得到相应的奖励品。
③通往下个目的地“阿斯特拉鲁城”的路线有两种，一是到港口乘船；二是穿越塔特洛伊城左侧的阿斯特拉鲁洞窟（アストラル洞窟）到达，洞窟里有许多矿藏资源，可以购买铁锹（つるはし）来挖掘。
④要让阿修利这位强力角色成为同伴，除了在斗技场与之对话外，还必须满足下述的两个条件：1.希乌斯未曾加入队伍；2.让队伍全员参加斗技场比赛并晋级一次。注意，当阿修利加入后玩家只能选择乘船前往阿斯特拉鲁城。


阿斯特拉鲁城（アストラル城下町）


刚到阿斯特拉鲁城便碰见正带着手下执行巡逻任务的菲娅，希乌斯看起来对阿斯特拉鲁骑士团有很大的意见，而菲娅却对骑士团以及其首领莱亚斯（ライアス）很忠心，对于希乌斯的中伤很生气。从两人对话看起来希乌斯和莱亚斯也有着不小的关系。和菲娅分开之后，三人来到了宿屋准备休息（这里会出现分支，推荐选择“町中を散策してみよう”先到城镇中整理一下装备，之后再回来休息）。此时画面一转，负责巡逻的士兵听见莱亚斯房间内有刀剑的声响，破门而入后发现莱亚斯已经倒在了血泊之中，而站在他身边、手持滴血短剑的刺客正好是菲娅，菲娅见行踪暴露，迅速夺路而逃。城中敲响的钟铃声引起了拉提他们的注意，希乌斯告诉他们这是阿斯特拉鲁骑士团的暗号语，一边听一边揣摩其中含义的希乌斯脸色越来越沉重“不可能，她绝对不会做出那样的事情！”在丢下这句话后，希乌斯疾速飞奔出了宿屋，回过神来的拉提和伊莉亚也急忙跟了上去。



希乌斯抄近路来到阿斯特拉鲁洞窟门口截住了刺客菲娅，见前后受到夹击的菲娅开口请求希乌斯放它一马，不过不说话还好，这一开口就被希乌斯识破——因为他所熟知的菲娅从小说话的口气就和男性差不多，自然不会用到一些语气词。就在这个时候，真正的菲娅也赶了上来，刺客见事已败露，就变回了原形，原来这是一只从魔界而来的蜘蛛怪。众人刚想抓它，却被它潜入地下跑了，接下来紧跟上去进入阿斯特拉鲁洞窟。（PS：根据加入角色的不同，这里的剧情会发生微妙的变化。）

CHECK POINT

①阿斯特拉鲁洞窟里出没的怪物强度有了明显提升，而且部分怪物会使用毒和麻痹的招术，请提前准备好相应的回复道具。
②这一路上击倒杂兵后会取得很多未鉴定的物品，队伍中有一名队员掌握“鉴定术”是非常有必要的。
③遭遇BOSSダースウィドウ后，首先要清除其身边的杂兵，然后再对其发动集中攻击，该BOSS的弱点属性为火。注意他的攻击力比较高，当我方人员体力下降至一半的时候就要用道具及时回复。另外，若队伍中有阿修利的话会令战斗轻松不少。
④根据加入人物的不同，这里的剧情会发生如下的变化：
情况1：队伍中只有拉提和伊莉亚两人时，先去宿屋过夜，第二天醒来得知魔界刺客菲娅暗杀莱亚斯的计划失败，去王城地牢找菲娅并帮其越狱，此后她便会加入。
情况2：队伍里有希乌斯时，那么投宿后会发生暗杀事件，之后拉提等人进入阿斯特拉鲁洞窟解决事件（攻略正文走的就是这条路线）。
情况3：队伍里有阿修利时，主角一行在菲娅家过夜（阿修利和莱亚斯同为魔界大战的英雄，而菲娅是莱亚斯的养女，因此两人很熟），半夜发生暗杀事件，拉提等人一路追击，进入阿斯特拉鲁洞窟解决事件。

战斗结束后希乌斯道出自己就是莱亚斯的儿子，他透露老爸身为魔界大战的英雄，被怪物盯上也不在预料之外。回到阿斯特拉鲁城，众人立即前往王室探望莱亚斯的伤情，在从医生口中得知老爸生命没有威胁后，希乌斯背上武器准备继续上路。此时菲娅再也按捺不住，她责问希乌斯为何连老爸都不肯见面，希乌斯在稍事沉默后解释到：之前莱亚斯曾推荐他作为骑士团的团长，不过因为两人是父子的关系，周围多少存在一些异议，这让莱亚斯的立场变得很尴尬，而希乌斯本人也因为周围人的异议逐渐对自己的能力产生了怀疑，在这种情况下，他选择离开父亲自己出门修行。不过，现在的希乌斯已经对这种事情看得很淡了，他认为无论是作为佣兵还是王家的骑士，只要是在为自己的祖国效力就行。菲娅听后若有所思，当问及对方是否有意思再回阿斯特拉鲁时，希乌斯回答他已经找到了真正懂得剑术的人，而这个人就是拉提，希乌斯想继续和他旅行磨练自己。菲娅闻罢，并没有再过阻止，她只是说如果以后有需要帮忙的话尽管说话就好。

第二天，国王为了感谢拉提他们讨伐魔物所立下的功劳而派人送来了谢礼。为了帮助众人寻找米莉的下落，兵士建议他们去净化神殿（パージ神殿）看看，那是一个异民族留下的遗迹，里面隐藏着真实之眼（真实の瞳）——一个可以照射出持有者所希望看到的景象和人物的水晶球。得知这个消息后，拉提决定去那里寻找传说中的真实之眼。

CHECK POINT

①净化神殿位于阿斯特拉鲁城的西北方，其间需要穿越海兰多洞窟（ハイランド洞窟）。

净化神殿 （パージ神殿）

穿过海兰多洞窟，一座雄伟的神殿出现在了众人眼前，这就是净化神殿了。拉提等人从正门进入神殿在里面转悠了半天也没有任何收获。此时众人突然想起了在阿斯特拉鲁城临行前兵士曾提到“找正门后面”的话，三人绕到神殿背后，发现这里果然还有一条路可走。当大家都在寻找隐藏的入口时，希乌斯突然警觉地仰望着天空并拔出了剑，顺着剑尖所指的方向看去，是一位长着翅膀的翼人。翼人的名字叫做约书亚，对众人并没有敌意，他次行来净化神殿的目的也是为了真实之眼：当年约书亚所住的村庄遭到袭击，父母双亡，他自己也被袭击村子的人扔下了悬崖，所幸被人救下捡回一条命，不过却与妹妹失散了。为了得到生死未卜的妹妹的下落，从而来到这里。约书亚还说到他绝对忘不了袭击村子的人那充满杀意的眼睛以及鲜红的纹章之盾“真红之盾”，希乌斯听后颇为震惊，据他所知，“真红之盾”是艾达鲁（エダール）剑术中最高荣誉的象征。在讲述完自己的经历后，约书亚还表示刚才已经探察出了神殿隐藏入口的具体位置，不过由于那里被巨大的岩石给堵死，需要力量较大的人才能推开，这就是他下来向拉提等人求助的原因。至于碎石这项艰巨的任务嘛，则交给强壮魁梧的希乌斯来完成。

CHECK POINT

①进入净化神殿内部后先左行打开房间里的开关，这样才能开启中央紧闭的门。之后深入会来到一个房间，里面有红、黄、绿、蓝四中颜色的史莱姆。触碰颜色各异的史莱姆会产生不同的效果：其中红色史莱姆为强制遭遇战斗；黄色史莱姆会将角色送回到踏入房间的初始地点；蓝、绿两色史莱姆则是传送效果。玩家要做的，就是利用史莱姆来到出口门前。②在如下图所示的房间里，史莱姆所发挥的效果会产生一定的变化——这里的黄色史莱姆将附带传送能力。



③在神殿深处会遭遇BOSS战，这里要对付四只狗模样的怪物。每只的HP在4000左右，弱点属性为暗。战斗中要尽全力保护约书亚的安全，因为他的回复魔法是我方取得胜利的关键（记得在战斗之前将约书亚的作战方针设定为“回复专一”）。

众人来到了遗迹最深处的房间，希乌斯慢慢走上祭台想要探个究竟，谁知他却被一阵莫名强大的力量给弹了回来。此时祭台周围出现了三个神秘的精灵，它们一开口就道出了拉提等人是穿越时空而来的异界者，因为他们受到时间轴的封印，和其他人感觉明显不同，原来这些精灵是这个星球上的原种族鲁恩（ルーン）。约书亚走上前去，急切地表明了自己此行的来意，很遗憾的是精灵们告诉他“真实之眼”不过是一个被扭曲了的传说，这里实际上并没有这样宝物，所以对于他妹妹的事情也无能为力。而拉提的两人朋友是来自异界，因此精灵依旧可以通过感受时间轴的方法找出他们的方位，不过作为告诉他们消息的代价，拉提等人之后不可再靠近神殿。随后

精灵们运用其强大的力量，发现了米莉和罗尼基斯的所处位置——维恩王国（ヴァン王国）的某个村子里，并且现在和他们在一起的还有一个不知道来历的角色。在告诉了拉提等人所想要知道的事情后，精灵使用传送魔法将四人送到了神殿门外。

CHECK POINT

①约书亚打算脱离队伍继续寻找妹妹下落，这里的对话依次选择"引き止める"、"力を貸してくれないか"可以将他挽留下来。

特洛普城 （トロップ町）

要去维恩王国需要到位于净化神殿西南方的特洛普城乘船，众人刚走到城门口的时候，突然发现空中有奇怪的亮光，随后就是震天的巨响。伊莉亚说可能是陨石坠落，从大致的方位看来应该是掉在穆阿（ムーア）大陆上了，而拉提也反应过来那可能就是300年后克拉特斯村旁的星之船遗迹的来源。为了解开这一疑惑，大家决定前往去看个究竟。

CHECK POINT

①与伊莉亚对话中选择"ぜひ行きましょう"便是去查看星之船的具体情况。从特洛普城的港口乘船即可来到波特米斯城，之后穿越梅特克斯山就能看见事发地点。

来到坠落现场，地面被一艘宇宙飞船模样的物体砸出了一个巨大的深坑，拉提看过之后确认这就是星之船。伊莉亚走到飞船前仔细观摩了一番，发现这并不是地球势力方面也不是利佐尼亚势力方面的飞船，难道这是那个谜之第三势力的飞船？不过虽说如此，船的构造还是有几处和地球飞船很类似的地方，带着重重疑问，众人返回了特洛普城。

埃克达特城 （エクダート町）

船停泊在埃克达特城，拉提忽然看见了一个熟悉的身影从他眼前掠过，好象那个人就是米莉！拉提在城内展开了地毯式的搜寻，最终在宿屋里找到了她，两人见到对方都相安无事后非常开心。伊莉亚问为何不见罗尼基斯的人影，米莉说他可能和一个叫玛维尔的女人去了伊奥尼斯城（イオニス町），听到"女人"两个字的伊莉亚脸色顿时变得铁青，而米莉也没有注意到对方的这一变得，还在继续夸玛维尔是何等的美丽，气得伊莉亚话都说不出来……此外，米莉说到名为"真红之盾"角色似乎也是玛维尔的仇人。

CHECK POINT

①只有在队伍中没有阿修利的情况下，米莉才会在此时加入。
②在技能工会里可以买到"感觉3"，之后就可以学习"努力"这个特技，作用是降低角色升级时所需要的经验值。

埃克达特山 （エクダートー山）

走出埃克达特城准备前往伊奥尼斯的时候，约书亚突然想起当初在悬崖上救下他的人就住在这附近的埃克达特山上（エクダートー山），他想去拜访一下。穿过被红叶树打扮得煞是美丽的山路，一座小屋出现在众人面前，在约书亚呼喊救命恩人的名字后，福斯特（フォスター）老人出来迎接他们。在小木屋内寒暄之时从老人嘴里得知最近森林中魔物增多了，这让他无法像往常一样出门打猎。对于身经百战的一行人来说，要消灭这几个魔物完全不在话下，拉提主动提出要帮老人消除这个困扰。

CHECK POINT

①与福斯特对话中选择"退治しましょう"即可接下消灭魔物的任务。之后来到后山就会发现那里聚集了大量怪物，一个一个将它们干掉即可。途中能搜集到不少约书亚使用的装备，前往每个场景中有闪光的地点调查能捡到各种药草。待魔物全部清理干净后去福斯特那里报告，他会以弓"エルヴンボウ"相赠。

伊奥尼斯城 （イオニス町）

从福斯特老人家出来往西南方向走就会来到伊奥尼斯城，一进城就正巧碰上了罗尼基斯，他身旁还站着一位美女，这应该就是米莉所提到的玛维尔了。不过令人感到意外的是，她正在和"真红の盾"刀刃相见。从玛维尔口中得知对方当年杀死了她的哥哥和双亲，不过对方却表示他并没有干这样的事情。玛维尔认定是他，挥刀就砍过去，而"真红の盾"很轻松地躲开了攻击，



几回合下来，玛维尔已经气喘吁吁，对方却毫无大碍。“女人，生命是很宝贵的”，对方没还手更不打算要玛维尔的命，只是留下这句话就走开了。之后出现剧情分支：

情况1：阿修利加入状态下

为了庆祝重逢，众人在伊奥尼斯城的酒馆里开怀畅饮。拉提和伊莉亚几个人不胜酒力，很快就醉倒过去。由于没见到玛维尔的身影，罗尼基斯出门去找她，在一个角落里，玛维尔正对着墙壁若有所思，见到罗尼基斯走过来，她表示自己无法忘记亲人的仇，打算一个人去追真红之盾。这个时候阿修利拦住她并告诉她这是没用的，因为那并不是真红之盾“自己”，玛维尔听得有些迷糊，此时阿修利道出了事情的原由：原来真红之盾和他曾是魔界大战时的战友，在大战末期受国王之命去探寻“现身之镜”，据说这东西具有复制能力，国王打算用他来复制武器好投放于大战之中。不过这东西实际上并不是传说中的秘宝，镜中映射出的“真红之盾”的影子反而操纵了他本人，最初还只是间歇性地被控制，但到最后“真红之盾”完全失去了自己的心智……“也就是说，现在遇到到真红之盾都不是其本身？”玛维尔问到，“可以这么说吧”。听了阿修利的解释和劝说，玛维尔决定留在队伍中和众人一同探索。第二天清晨，众人醒来，拉提这时候才想起问罗尼基斯和他同行的米莉去哪了，而得到的答复是由于受到了魔物袭击，米莉和自己已经走散。

情况2：阿修利未加入状态下

玛维尔的身事和约书亚所描述的关于他妹妹的事情非常相似，不过由于玛维尔并没有翅膀，因此可以断定她并不是约书亚要找的人。众人前往酒吧喝酒庆祝。途中玛维尔因为不舒服出去透透气，一番畅饮下来，除罗尼基斯和约书亚还保持清醒外，其他人都在地上呼呼大睡。罗尼基斯和约书亚出门寻找玛维尔，发现她独自一人躲在角落里哭泣，一边哭还一边说“命运太残酷了”，罗尼基斯问其原因却不肯回答。稍事调整后，玛维尔说想和大家一起旅行，罗尼基斯自然答应下来。面对慢慢走开的玛维尔，约书亚靠到罗尼基斯身边告诫他不要太相信这个女人，因为从她身上感受不到任何生命的气息……

罗尼基斯

维恩王国

（ヴァン王国）

来到维恩王国后，众人借着讨伐魔王的名义去见那里的国王（阿修利加入的情况下，大家借他的威名去见国王）。进入皇宫后，国王表示为了测试众人的实力，需要他们前往试练迷宫（试练の迷宮）接受考验。

CHECK POINT

①迷宫内的部分敌人会使用大范围魔法攻击，此时队伍里有约书亚的话，他的全屏回复术会给玩家带来不少便利。

②迷宫内有矿藏资源，记得带上铁锹。如果不小心忘记的话也没太大关系，此时是允许主角一行人随意出入迷宫的。

③来到记录点保存进度后继续前进会来到一个有机关的房间，先去调查中央石碑上的图案，然后根据它们的具体情况去拉下与石碑上互补图案房间的摇杆，这样就能打开房间中央的秘道。之后会遭遇BOSS ペリュトン，HP为18400，弱点属性为火，拉提的“红莲剑”能对它造成不小的伤害。



拉提一行人不负众望，顺利通过了试练。国王承认了一行人的能力，不过他告诉大家魔界之门的入口和入口的开启方法他都不清楚，不过并非完全没办法去魔界，以前突然出现在这片大陆上的穆人（ムー人）去过那里，他们还制作出了通往魔界的秘宝——真实之眼。众人听后大吃一惊，这和他们所知道的“真实之眼”情报完全不一样。国王还说现在使用“真实之眼”必须得到四大王国的同意，他命大臣将维恩王国的徽章交给拉提一行人，而这个徽章是知道“真实之眼”真相的人的证明。只要向其他王国的国王出示这枚徽章，就能从他们那里了解到一部分消息。

CHECK POINT

①临行前会从国王那里得到"四圣兽奥义书"，角色学习后在战斗中使用必杀技就有低几率领悟出新的奥义技能。
②阿修利在队的情况下可触发P.A，在武器屋内找到他，他会问主角问题，之后按照1，2，2的顺序回答对方。在之后到达希鲁瓦兰特城后可再触发P.A，此时阿修利会在王宫的中庭内将"皇龙奥义"传授给拉提。

多乌鲁斯镇（ドゥルス町）

从维恩王国出来一路沿北走，中途通过一座吊桥和洞窟后就会踏上白银世界——希鲁瓦兰特大陆（シルヴァラント大陆）。多乌鲁斯镇是通往希鲁瓦兰特城的中转站，拉提等人在此稍事休息以补充必要的物资。

CHECK POINT

①在米莉已经加入的情况下，这里可以触发拉提和米莉帮村里的小孩堆雪人的P.A。

希鲁瓦兰特城（シルヴァラント城）

经过爬山涉水，终于来到希鲁瓦兰特城门前，在给守卫的士兵看过维恩王国的纹章后立刻被允许进入城堡内。来到皇宫内找到希鲁瓦兰特的国王打听真实之眼的信息。国王让闲杂人等退下后告诉了拉提一行人自己所掌握的情报：在希鲁瓦兰特大陆的西南角有一个无人岛，据说在那里使用真实之眼的话就可以开启通往魔界的入口。考虑到拉提他们还要赶往遥远的穆阿王国和阿斯特拉鲁王国打听真实之眼的情报，希鲁瓦兰特国王宣布开放港口船只的通行(从此后各个大陆的港口都互通了)，除此之外，他还将希鲁瓦兰特王国的徽章交给了眼前的年轻人们。在向国王道谢后，拉提他们又马不停蹄地朝下一个目标出发了。

CHECK POINT

①如果阿修利在队伍中，那么在希鲁瓦兰特城内会发生拉提和米莉偶然相遇的事件，之后米莉归队。
②接下来前往地点由玩家自行决定，注意在穆阿大陆的克拉特村里可以让猫女佩莉西加入；在阿斯特拉鲁城里可以让菲娅会加入(带有"武神奥义")。如果队伍中空位还够的话，两人亦可同时加入。



克拉特（クラート）

CHECK POINT

①进入村庄后可以触发P.A，此时可以看见米莉和伊莉亚正在逗一只猫玩，米莉让拉提帮猫咪取名字(对话选择第三项)，然后装备上之前得到的饰品"オカリナ"对着小猫吹笛子，听到笛声的猫猫突然变成了之前在海贼据点里救下的猫人少女，剧情过后猫女佩莉西加入。

波特米斯城（ポートミス町）

来到波特米斯城王宫，大臣负责接待了众人，他说王宫内的宝物殿里出现了大量的魔物，希望拉提一行人能帮忙解决。此外，他还说到宝物殿里的贵重装备可以随意使用，不过在离开那里的时候必须全数归还。

CHECK POINT

①宝物殿迷宫路程很简单，途中没有分支，可一路走到底。途中可以搜刮到大量的强力装备，不过就在这里能让你爽一下，完成任务以后是要归还的。另外这里还藏有"八卦奥义书"和"ネコ奥义书"，不要错过("ネコ奥义书"需要佩莉西加入后才能得到)。
②对于装备回收的问题，其实这里也有空子可钻，那就是直接将这些武器和高级矿石进行合成，这样不仅有可能得到更强的装备，最重要的是它们可以带出宝物殿。
③宝物殿深处隐藏着魔物サキュバス，HP54000，弱点为光。血虽然厚，但攻击招式并无太大威胁，再加上有强力装备助阵，取胜不在话下。成功完成任务后会得到两万金钱以及200点SP作为奖赏。

解决魔物后，众人被大臣带到了穆阿国王面前。国王所知道的是关于魔界历史的情报："世界和我们还不成熟的时候，为了找到回乐园的真正归途，我们制造出了"眼"。但是从里面所看到的通往乐园的大门是虚伪的，黑暗从中涌出，恶魔包围了整个世界。纵使关闭了大门，大地也早已因此而枯萎，我们一直因这个错误而叹

息。"眼"在圣洁的神殿中沉睡着，由三位女神负责守护。"关于这段历史的含义，众人和国王还不是很明白，但有一点能肯定的，那就是历史中所提到的"眼"确实就是"真实之眼"，而黑暗所指的就是魔王阿斯莫迪乌斯。拉提还注意到"圣洁的神殿"说不定就是之前去过的净化神殿，而"三位女神"是那三名鲁恩族的精灵。在从国王手中接过穆阿王国的徽章后，众人立刻前往最后一个目的地——阿斯特拉鲁王国。

CHECK POINT

①在波特米斯城外触发P.A后，在城门前会发现佩莉西，原来她想再潜入宝物殿，因为她的朋友在那里（此时的对话选第二项"仕方がない。じゃあ少しだけだぞ"），当被问及她所指的"朋友"是什么时，佩莉西说就是之前拉提等人帮道具店老板托运的石像。之后迅速前往。

霍特镇发生P.A，在道具店里发现石像被老板好好地保存着，佩莉西使用特殊的招术将它唤醒，原来这是一只奇妙的生物。玩家骑上它可在大地图上快速移动并且不会遇敌，同时一些山脉和洞窟也能直接穿越。



阿斯特拉鲁城（アストラル城下町）

来到阿斯特拉鲁城，出门迎接主角一行人的是菲娅，现在的她已经晋升为骑士团团长了。进宫后，阿斯特拉鲁国王关于魔界的信息是四句诗，听上去似乎很特别，不过具体包含什么含义也不太清楚。在得阿斯特拉鲁王赠予的徽章后，收集四国徽章的任务算是落下帷幕，接下来返回维恩向国王报告在各国收集到的情报，之后就可以动身前往净化神殿了。

净化神殿深层部（パージ神殿深层部）

按照先前行走的路线来到了神殿深处，此时三位鲁恩精灵现身，他们会质问拉提一行人为何不守信用再次跨入神殿。拉提说明是为真实之眼的事情而来，然后掏出了维恩王国的徽章，三位精灵见此情况也未多语，它们合力使用传送术将面前的一堆人送到了净化神殿的内部。

CHECK POINT

①来到B1F后先从沿着正面的路前往B2F，在最深处的一个房间内会强制发生战斗，胜利后调查此处机关取得道具"セキュリティR"，这时可以打开之前进不去的红色的门。

②原路返回B1F，这时选择左行前往B3F，在一个有记录点的地方往右拐，拔动里面的三个开关打开途中关闭着的三个房间的门，在其中一间屋子里得到能打开蓝色门的道具"セキュリティB"。

③来到B5F，这里有一扇门需要密码才能开启，而密码就来源于阿斯特拉鲁国王念到的诗句里。这里先调查左侧的机器选择・き・ゆ・ち・う，之后再依次输入ち→き→ゆ→う（"ちきゆう"就是日语"地球"的意思）打开房门。

对于房间的密码是"地球"，众人感到比较吃惊。进到里面的房间后发现这里有一个巨大的投影，上面显示的是地球的地图，不过在太平洋上多出了一块大陆，伊莉亚说这可能就是传说中的穆大陆（ムー大陆）。此时出现了一位老人，道出"真实之眼"是他们以前用自身科学结合鲁恩族的纹章术而制造出的可连接异空间的装置，不过在研究途中发生了意外，大量魔界怪物通过真实之眼来到这个世界。不过试验无法中断，因为他们想要回到自己的母星。说完这话后，老人变成了"真实之眼"。现在事件基本上水落石出，以前地球穆大陆上的人并不是因自己意志来到这个星球，因为穆大陆是被陨石撞击而毁灭掉的，伊莉亚推测很有可能是陨石撞击时造成的空间扭曲把他们送到了这里。

维恩王国（ヴァン王国）

取得"真实之眼"后，返回维恩王宫向国王汇报情况。就在这个时候一个身分不明的女子突然闯了进来，她张口就说魔王已经开发出了新的兵器，众人除了归顺以外没有其他办法。此时画面转到宁静的多乌鲁斯镇，天空上方突然落下了黑色的怪异光线，一瞬间多乌鲁斯镇就被夷为了平地。剧烈的震动和声响随即传到维恩王国，眼前的女人显露出怪物的原型并潜地而逃。事态的严重性催促着拉提等人要刻不容缓地向魔界进发。

CHECK POINT

在进入魔界之前玩家可以先前往废坑和旧异种族遗迹（旧异种族の遺跡），这两个地方都与剧情的推进无关，不过里面有不错的装备可以拿，推荐全员平均等级在45以上后再前往。

废坑

迷宫内没有什么难点，记得带上铁锹挖矿。在这里还可以取得全套矮人族装备，附带地属性，性能比较优秀，不要错过。

旧异种族遗迹

这个迷宫在地图上是不会显示的，具体位置在维恩王国的东北方向，下面的截图可以帮助你找到迷宫的入口。进入迷宫后往右行，在B4F会看见一座冰棺，里面封印着一位有翼人，约书亚一眼就认出了这是自己的妹妹。在玛维尔、约书亚和阿修利都加入的情况下会发生剧情，之后选择“それで気が済むなら……”便会发生玛维尔自白事件，由于之前从阿修利那里得知真红之盾也是魔界大战的受害者，她决定回到自己的身体里努力和哥哥一起面对过去……此后玛维尔消失，艾莉丝（エリス）加入。



接下来返回B1F往左行，在最深处会撞上BOSS パンクポンク，HP不算多但防御力偏高，弱点属性无，算是现阶段遭遇的BOSS中实力最强的一个。攻击招式方面有身体冲撞和从口中释放强力的波动炮两种，由于BOSS体积较大，因此这两招颇具威胁（波动炮一击能耗掉角色3000+的HP），实在感觉吃力的话可以先在洞窟中练练级。打倒它后能在宝箱里取得伊莉亚专用的“里樱花奥义”。

魔界

进入魔界后，“真红之盾”挡在了众人面前，在一番恶战后他最终还是倒下了（如果阿修利没有加入的话，此时他会道出自己的身世之谜）。在奄奄一息的状态下，真红之盾取回了自己本身的人格，他告诉拉提等人现在阿斯特拉鲁城正处于危机当中，原来他在出发探寻“现身之镜”之前把将魔王逼退回魔界的武器“无刃剑”托付给希乌斯的父亲莱亚斯，现在的魔王因为看上了这把剑而派手下前往夺取。真红之盾让一行人迅速赶过去，这话刚说完，他就断了气……



利用“真实之眼”的力量，众人瞬间返回到阿斯特拉鲁城。进去一看果然之前在维恩出现的女人模样的怪物在这里捣乱。在解决掉它之后，希乌斯带领大家去了父亲的居住地，不过他本人依旧不肯进见。莱亚斯将“无刃剑”拿了出来，伊莉亚接过手查看一后发现这竟然是一把激光剑。为了能与魔王相抗衡，莱亚斯将剑交给拉提，得到利器的众人再次起程前往魔界。

CHECK POINT

①真红之盾的攻击力高得惊人，我方角色几乎扛不住他第二次攻击。保护好魔法单位以确保回复，作战单位尽量用奥义等招式来对付他。

②“无刃剑”フォースソード可以同贤者之石相调和得到更为强劲的武器シルヴァンス。

③魔界迷宫的岔路口比较多，不过总体上说来并不难走。在魔界的尽头是建筑风格迥异的“时空研究所”。

时空研究所

进入时空研究所里会发现很多怪物的标本，看来这里是魔王培养怪物的基地。一行人进入内部看见有两台大型电脑，伊莉亚尝试登陆看上面记录着什么资料。不过由于电脑设置有密码，伊



莉亚在思考时超时而导致警报声大响。此时魔王阿斯莫迪乌斯出现，作为见面礼，它召唤出两个手下与众人战斗，之后他便离开。在解决掉魔王的爪牙后深入最内部的实验室再次遇上它。拉提询问其为什么要袭击洛克星，而魔王的回答也很干脆，那就是为了满足自己无尽的占有欲。为了阻止他的行为，一场恶战在所难免。



CHECK POINT

①时空研究所内部有很多宝箱，不要忘记搜刮。沿途有几处通路会因为视角的原因而不太显眼，需要注意观察。

②魔王召唤的杂兵具有石化能力，可以佩带上饰品“ストーンチェック”防止石化情况的发生。

③魔王HP为57000，没有弱点属性，用物理攻击它效果比较好。由于他会连续释放魔法，伤害保持在3000以上，因此战斗会比较困难，推荐挑战的时候全员等级保持在65左右。

④至此到游戏通关都无法再次返回洛克行星，保存记录的时候请留意是否还有其他未完成事件。

魔王倒下后突然出现了一群神秘的人，他们一边挟持米莉令众人无法动弹，一边采集魔王的血液样本，伊莉亚说这应该就是“第三势力”的人。对方搜集完样本后就急匆匆地离开了，米莉并没有受到任何伤害。伊莉亚之后采得了魔王的血液样本返回维恩王国。

拉提等人的目的已经达成，碍于自己是来自未来的原因，四人并没有像同伴道别，带着依依不舍的心情，众人回到了未来。通过魔王的血清，洛克行星上的村民得救了，这其中当然也包括德恩。完成了自己任务的伊莉亚和罗尼基斯在与拉提说完再见后，也返回了自己所在的飞船。

卡鲁纳斯战舰（戦艦カルナス）

回到飞船上的罗尼基斯从上司那里接到了暗杀第三势力法哥特（ファーゲット）首领杰利沃斯（ジエ·リヴォース）的任务。至于暗杀的原由是因为他实行独裁统治并通过遗传因子来制造超人类。法哥特反对杰利沃斯的势力将他侵略地球的情报告诉了地球联邦，并要求执行暗杀，因为只有这样才能避免两大势力碰撞并结束独裁统治。法哥特的人员还说杰利沃斯是抗冲撞和光学武器的，因此要消灭他只能靠原始的战斗方式。这让罗尼基斯想到了拉提等原始战斗的高手，从上司那获得“时间之门”的使用权利后，罗尼基斯便正式开始执行此项任务。

画面转到洛克星，拉提和德恩在警备团内依旧开着玩笑打发时间。米莉突然看见“星之船”方向有闪光，于是三人迅速赶了过去。原来是伊莉亚和罗尼基斯造访，罗尼基斯说明此行是邀请拉提执行任务，拉提等人听后便豪爽地答应下来。登上罗尼基斯的飞船发现约书亚等人也在——原来是罗尼基斯通过时间之门的力量回到过去找到了他们。如此一来，之前的战斗队伍的人员又聚集在了一起，众人在寒暄过后便向法哥特出发。

法哥特 （ファーゲット）

拉提和同伴们刚来到惑星法哥特就遭到了对方兵士的伏击，在危机的情况下，法哥特星球上的反对派领导人伊维纳（イヴィーナ）使用闪光弹帮助众人脱离险境，不过由于场面过于混乱米莉和另外两名同伴没有逃出来（未逃出的人员由系统随机确定）。回基地后得知米莉可能被关押在对方拷问俘虏的收容所，于是众人潜入收容所。

CHECK POINT

①俘虏收容所在基地的西南方，通过地图可以很轻松地确认。出发前记得在基地里进行必要的物资补给。收容所的区域很小，进去以后稍微逛一下就能发现被关押的米莉。

在成功救回米莉后，众人返回基地从伊维纳那里了解到一些事情的内幕：原来法哥特行星上的人来自于穆大陆，由



于陨石下落所产生的空间扭曲把他们送到了这里。不过由于法哥特行星的环境过于残酷，科学家们开始研究拥有抵御残酷环境肉体和精神的超人类，杰利沃斯就是这项研究的代表产物。他们的最终目的就是离开这个没有水和绿色的星球回到地球。原先法哥特星球上是通过议会来统一进行管理，不过有一天杰利沃斯开始杀害其他人实现独裁统治。伊维纳说他现在位于防卫比较脆弱的利沃斯塔（リヴォースタワー），建议众人立即赶过去。由于利沃斯塔建在悬崖之上，普通步行无法前往，必须借助于生物研究所（バイオ研究所）内的密道才能到达。

CHECK POINT

①生物研究所位于基地东北方向的荒漠中，路程稍远。

生物研究所 （バイオ研究所）

众人来到生物研究所门口，发现这里已经完全荒废。在地下通道内，一行人遇见了当地落魄的民众，这更加强了拉提他们要推翻独裁者的决心。进入研究所，众人看到一座石像，上面所刻画的人的面容与之前在魔界抽取魔王血液的那个人比较像。通过旁边电脑的显示资料，伊莉亚得出惊人的信息，原来杰利沃斯就是根据魔王的遗传因子所做出来的，而那尊石像就是为了纪念采血样人的特殊功劳而特意设立。



利沃斯塔 （リヴォースタワー）

在利沃斯塔内踏寻了半天，众人终于达到了塔顶，而杰利沃斯早已在那里恭候着大家的到来。为了实现回到地球的愿望，被野心和力量蒙蔽了心智的它发动了侵略地球的战争。面对杰利沃斯可悲的幻想，众人经过殊死战斗终于将其击倒……

完成任务的众人离开法哥特回到了自己的星球，一切又恢复了往日的平静。在时空之门的入口，大家必须面对真正的分别。虽然和并肩作战、结下深厚友谊的同伴相离别会让人伤感不已，但是拉提相信属于他自己的冒险才刚刚开始。

CHECK POINT

①虽然是游戏流程的最后一个迷宫，但是利沃斯塔构造却相当简单。迷宫的路程很长，不过中间没有任何分支，玩家要做的就是一边顺路前行，一边注意收集各房间内的宝箱。

②在利沃斯塔的4F和7F各设置有一个记录点，注意在7F的记录点记录后存档的图象会发生变化，之后要进入隐藏迷宫必须读取这个记录。

③最终BOSS杰利沃斯的第一形态HP为55500，这个形态下它的速度很快但攻击力一般，只要快速运用必杀技和奥义可从容解决。被打倒的杰利沃斯变身为第二形态，HP升至94500，此形态下它的特点发生变化，攻击力极强但速度减慢。由于他的身型庞大，很容易被命中，再加上受到伤害时会产生短暂的硬直，因此实际威胁并没有前一形态大，挑战推荐等级80。



隐藏迷宫

——七星の洞窟

提取之前在利沃斯塔7F记录点保存的存档，从7F大房间下方的传送点回到B1F，然后前往B1有圆柱状装置的大房间，这时会发现原本被障碍阻断的通路现在已经通畅，进去之后利用里面的传送点就能来到神谕之间（オラクルルーム），从最左边的门进去就能来到七星洞窟。

这个迷宫共有30层，中途没有设置记录点，需要玩家一口气突破。迷宫内的敌人实力很强，一场战斗下来获得的经验值在十几万左右，在这里多转几圈可以轻松地将角色的等级提升到100以上。迷宫中有各位角色的最强武器，千万不可错过。进入迷宫之前记得购买“カエルの辉石”，方便玩家直接从迷宫里跳出来。除此之外，让队伍中有“动物好き”天赋的角色学会ファミリア技能，之后就能拜托动物前往道具店购买物品，方便补充必要道具。下面给出迷宫内所有谜题的要点提示。

迷宫层数	要点提示
B4F	将四个房间内的宝箱全部打开。
B9F	调查石板得到“レディファースト”（女士优先）的提示，将队伍出场人员都编成为女性角色便能使通道打开。女性角色多于4名的情况下，队伍替补第一位也必须是女性角色。
B13F	将左右男女石像的位置调到面对面，这样通道就能打开。
B15F	这里的门是看不到的，需要自己去试，注意交叉点，需要进行微调才能前进 。
B18F	门口倒着冒险者的房间进去就会中陷阱，全员HP为变1并强制发生战斗，打倒出现的敌人能获得51万的经验值。
B19F	将相邻房间内宝箱的开关情况调成相反，例如关开关开。
B20F	依旧是隐藏门的一层，不过这次简单了不少，出口在左边。
B24F	将全部宝箱都打开才能使通道出现。这里只需要从左到右依次开启第二个、第三个宝箱即可。
B28F	右上方的两个房间内都设置有同B18F一样的陷阱，是否要触发战斗由玩家自己决定。
B29F	将左右两边男女石像的视线调至不对视即可开启通往下一层的通道。
B30F	BOSS战昂翼天使，记得一定要带上防石化的相关装备。战胜后从宝箱里取得“水晶石”，将它细工能做成“神々の纹章”，之后角色维尔奇（ウェルチ）可以通过它习得个人的最强招式。

全角色加入条件一览

角色名	加入方法
拉提	游戏男主角，必定加入。
米莉	游戏女主角，阿修利加入情况下在希鲁瓦兰特城收得；阿修利未加入情况下在艾克达特城收得。
伊莉亚	女主角二号，必定加入。
罗尼基斯	伊奥尼斯城剧情后必定加入。
希乌斯	到达霍特镇后暂时加入，完成送雕像的任务后选择“一绪に旅しないか？”正式成为同伴，注意他和阿修利相冲突。
阿修利	希乌斯未成为同伴情况下去塔特洛伊斗技场与之对话，取得斗技比赛胜利后再对话加入，只有收了他才能在游戏后期取得“皇龙奥义”。
菲娅	情况①希乌斯、阿修利任何一人加入且队伍少于6人情况下去阿斯特拉鲁城 收取，可获取“武神奥义”。 情况②希乌斯、阿修利任何一人斗未加入的情况下，初到阿斯特拉鲁城住宿会发生刺杀事件，第二天于牢狱中可救出她，此时没有“武神奥义”。
约书亚	第一次来到净化神殿，完成剧情后对话依次选择“引き止める”、“力を貸し てくれないか”可令他加入。（如果菲娅是走情况②加入，那么此时拒绝约书亚加入的话，菲娅也会离开）。
玛维尔	情况①阿修利或约书亚任意一人在队的情况下，前往伊奥尼斯城必定加入。 情况②阿修利和约书亚都在队情况下，前往伊奥尼斯城必定加入，这是让艾莉丝加入的必要条件。 情况③阿修利和约书亚都未加入的场合，前往伊奥尼斯城后根据选项决定是否加入。
佩莉希	在初期海贼洞窟救下她后必须在港口捡到她掉下的笛子，在罗尼基斯加入后前往克拉特发生P.A，队伍人数在7人或7人以下时加入。
迪妮克	开始收集四国徽章剧情后前往塔特洛伊斗技场进行D级比赛挑战，之后会发生他乱入的事件。挑战胜利后如果队伍人数在6或6以下，他就会提出加入。
艾莉丝	要求阿修利和约书亚同时在队伍中，此时前往旧异种族遗迹最深处会发现被冰封的艾莉丝，选择“それで气がすむなら”后加入，不过她加入后玛维尔会自动离队。
维尔奇	《星海3》的人气看板娘。加入时间在希鲁瓦兰特城接见国王后（之前去她住所会不在），地点在伊奥尼斯向南、大陆半岛森林中的隐藏小屋，注意不要走过第二个桥，队伍里人数在7人或 7人以下时加入。



游戏的画面相比原作有了质的飞跃，人物、地图和城镇都重新绘制过，而精美的片头动画和穿插于剧情中的过场动画都让人为之一振。游戏的技能系统做得非常出色，为了充分发挥队伍中各角色的作用，玩家必须认真研究他们的特性以针对性地学习和强化相关技能，从而大大增加了游戏的投入度。

在一些小细上，本作处理得稍显不妥。首先是角色在大地图上行走的速度实在太慢，而游戏流程中经常会要求角色步行往返于各城镇之间，不免会让人产生烦躁的情绪。其次就是战斗胜利后替补角色无法分享到一丁点经验值，这让他们的成长受到阻碍。期待在《星之海洋2 二次进化》里能得到相应的完善吧！

文 windX，一掊黄土
编 琉璃
美编 澄香

牧场·冒险·恋爱 还有令人心跳的学校生活

Rune Factory 2 ルーンファクトリー2

魔法工厂2

ルーンファクトリー2

NDS ◆MMV◆A·RPG◆2008年1月3日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

2006年，以《新牧场物语》为名的"《魔法工厂》系列"在NDS上登场了。厂商在游戏中淡化了牧场经营，以迷宫冒险，装备锻造，怪物培育等RPG元素来诠释"《牧场》系列"这个名字，给了玩家们全新的感觉。现在游戏的续作登场了，游戏保留了前作的世界观，并在故事上和前作有联系。看来厂商是准备让这个系列以几部曲形式一路发展下去了，下面就让我们再次进入《魔法工厂》的世界吧。

基本操作

十字键	移动
A键	拿－扔物品
B键	使用工具 一吃下手中的食物
X键	使用魔法
Y键	使用魔法 一将手中的物品放入背包
START键	打开菜单
SELECT键	开关角色面前的光标
R键	切换移动和跑步
L+A键	更换手中的物品
L+B键	更换使用的工具
L+X/Y键	更换使用的魔法
触控笔	主角会朝触控笔指着的地点移动，钓鱼时有动静点屏幕可收杆

※注：本作中购买种子时是9个叠在一起的，所以一般直接买过来是9个物品的价钱。买单个物品时要先选择物品然后按两下A（或用触控笔点两下），这样便会分一个物品到其他格子内，你就可以单独买一个了。

主菜单介绍

装备-背包	查看和更换当前主角的装备。由上至下为：手持物，右手(工具或武器)、左手(盾牌)、魔法、饰品
スキル	主角的技能
仲间	查看当前同行的怪物同伴
好感	察看当前村民和怪物同伴的好感情况
贵重品	查看当前拥有的贵重物品
设定	一些键位的交换设定

人物技能

本作的技能(スキル)系统和前作一样，总共为12种技能。剑技、魔法、采掘、伐采、农耕和钓鱼为一类，只需要不断使用相应工具就可提升技能等级(甚至空挥都可以)，而随着技能等级的上升使用相应工具所消耗的RP值也会减少。药学、锻冶、装饰和料理为另一类，与合成物品相关。只有在第二部故事中建造了多功能教室，并从旅行商人那里购买了相应的设备后才能实施。主要是决定合成物品的成功率。游戏中制造高级物品需要的等级也比较高。提升等级的方法有很多，比较好的是找一些材料容易取得的合成来积累经验。最后的能力是露营和交流，与用睡袋睡觉及怪物同伴交流有关。

前后两代故事

本作的故事分为两代。首先是父亲凯伊鲁的第一部故事，失去记忆的他在村庄中开始新生活。这部的主要目的是和村民搞好关系，完成各种任务及追到女友。第1部的迷宫主要就是提供主角做任务的场所，能去的地方十分有限，同时迷宫内的敌人也十分弱。结婚后生活一段时间就可以拥有自己的孩子了，孩子出生后不久游戏就进入第2部。注意第一部主角的技能等级和拥有的道具、金钱都是继承的，所以为了以后游戏能够轻松一点，请留一些完成任务所需要的道具给下一代。

第2部讲述的是凯伊鲁的孩子(剧情中可选择性别，攻略中为男孩)，时间会一下子跳到第8年春天。而这次的主要任务是在迷宫中冒险，获取所有的石板最后干掉最终BOSS将父亲救回来(具体见攻略部分)。第2部能够锻造武器，制作装饰品，并能够获得大量魔法和技能，敌人也很强很有挑战性。可以说第2部的故事才是真正的游戏。

耕种和HP-RP值

这些东西和前作差不多，就合起来说一下了。在《魔法工厂2》中耕种不再是重头戏，而是赚钱的方法之一。耕种的方法还是老样子，耕地、播种、浇水、收获。同时耕种还是游戏中最主要的回复RP方法，当一块9格的地上的农作物成熟后，上面会出现大地的结晶，碰到后可让角色恢复大量的RP值。

RP值(RUNE POWER)相当于气力值，你控制的角色每行动一次(用工具-武器攻击-技能魔法)都会消耗，而当RP用完时就会转而消耗HP。当你的HP没有时就会昏倒，直接在医院醒来。而在迷宫冒险时，敌人的攻击会让你直接消耗HP，HP耗尽就会GAME OVER，而后从最后一次记录处重新开始。游戏中没有回复RP的道具，不过迷宫中有大量可耕种的土地存在，所以多在迷宫中种植一些东西，可让冒险更加轻松。另外本作的迷宫中还有些白花和白色水晶，割掉或砸开也会出现大地的结晶，不过恢复RP的量就不能跟农作物比了。

任务委托系统

本作的新任务系统和前作不同，人物们的事件并不是到指定地点发生，而是以任务的形式呈现给玩家。任务的接受地点在中间广场喷水池下方的揭示板上，调查后选择任务选第一项就可接取。每次最多只能接一个任务，被接的任务上会有标志。每个角色都有多个任务，任务的出现方法和角色的好感度有关。努力讨好角色才能让任务更多地出现。



接到任务后首先去和委托人对话，他会告诉你任务内容。大多是叫你将物品送到某人处，或是去指定人物或地点处取得需要物品并拿回来。一般将物品给指定的人后就可完成任务，给物品的操作同送东西，将物品举在头上后来到要给东西的人物旁，当他们头上出现红色箭头后按A就可。任务完成后还要回去向委托人报告，如果你东西送到了，但揭示板上还有未完成标记的话，记得回去报告。

魔法－技能

本作有不少魔法和技能，魔法和技能都能装备在X、Y这两个按键上。魔法在获得时都是一级的，完成村民的委托后会获得失落的书页，拿着书页和魔法书在早上9点去学校里和玛娜对话，选第2项后再选相应的魔法名，玛娜便会将魔法书修补好，同时魔法就能升级。大部分魔法可升级两次，书页的获得方法见后文的任务。而技能分为几个种类，不同的武器种类能够装备的技能是不一样的，技能的主要取得方法是在斗技场进行挑战，获胜后就可以得到了。

※注：不做特别说明的都是在第2部内获得。

名称	作用	获得方法
ファイアーボール	火球术	调查家里1F左下书架(1部)
ウォーターレーザー	水柱攻击	调查家里2F卧室的书架
ストーンスパイク	尖石攻击	学校图书馆书架
ソニックウインド	旋风攻击	学校图书馆书架
シャイン	闪光攻击	道场第2战获胜
ライフドレイン	吸血攻击	道场第2战获胜
エスケープ	传送术，移动到家门口或迷宫入口	调查家里1F中间的桌子
キュア	回复术	调查医院1F书架
メディケーション	回复异常状态	调查医院1F书架
パワーウェーブ	向前方释放冲击波	从ターニャ处获得(1部)
三连剑	用双手剑进行前后前三连击	道场第1战获胜
突进击	用枪进行突进连续攻击	道场第1战获胜
ハンマーフォール	用锤子或斧头进行地震攻击	道场第1战获胜
ダッシュスラッシュ	用片手剑进行冲击攻击	道场第3战获胜
旋风剑	旋转后攻击周围敌人，连太多会头晕	道场第3战获胜
一闪击	用枪进行连续攻击	道场第4战获胜
ジャイアントスイング	将敌人打飞	道场第4战获胜
ラッシュアタック	用片手剑进行连续攻击，速度快连击多	道场第5战获胜
ストロングショット	用锤子或斧头进行强击	道场第5战获胜
无心剑	双手剑技，防御后进行反击	道场第6战获胜
百裂击	用枪进行快速连击	道场第6战获胜

设施介绍

设施	备注
锻冶屋スチーム	在这里可以购买武器。在第2部，随剧情发展武器种类会增加。
温泉ウィズダム	下午3点开门，付100G后进浴室可恢复所有的HP和RP。
杂货屋パンプキン	购买种子的地方，可选择季节购买。除了种子外这里还有出售一些食物和调味料。
アルヴァーナ病院	在这里可以检查身体，消除不良状态。有三个药草和空瓶时可花300制造一个回复药。这里还能买到各种状态回复药。
ヴィヴィアージュ邸	大小姐的豪宅。
宿屋スワロー	－
アルヴァーナ教会	－
町长宅	村长相当于系列其他作品中的木工。第2部和他对话可以扩充怪物小屋，建造学校的各种建筑。这里还有掉落物揭示板。
旅商人ユエ	购买物品和饰品。在第2部还可购买各种设施和柜子。
占い师アリシア	在村庄下方停船场场景的左上，这里可花钱改变次日的天气。花20元得知特定人物的所在地(很有用，做任务时找不到人可来这里)。

全节日介绍

时间	名称	备注
春1日	新年	－
春13日	赏花日	邀请候补女友一起去右上广场看花，可增加爱情度。(可别邀请多个人一起看)
春25日	速食大会	比谁吃东西快。到广场上和村长对话就开始，宣布后快速按A键就可，35次才能获得优胜。
夏1日	海边开放	－

时间	名称	备注
夏7日	捉怪大会	比谁捉怪物快，去森林捉一个苹果怪后回来报道。
夏19日	舞蹈大会	邀请女友一起跳舞，可增加爱情度。
夏25日	钓鱼大会	限定好鱼的种类后看谁钓到的这种鱼最大。
秋1日	冒险大会	和村长对话后参加。去指定的迷宫找到指定的道具(一般调查场景某处后获得)。
秋13日	收获祭	–
秋25日	怪物大会	进行怪物比试。
冬7日	流星祭	–
冬19日	发掘大会	–
冬30日	除夕	–

学校和学习系统

在第二部，主角每天要去学校里学习。每天早上9点去学校后选“授业”就可以开始学习了。你要根据玛娜所讲的内容，在笔记中将需要的材料勾出来，当你勾了一个后便会翻页，然后你根据内容勾下一个材料，所有的材料勾上后右边会出现OK字样，不过只有所有物品勾对了才会结束教学。除了上午的课，下午还有巴雷特老师给你上课。学习的内容有锻造，装饰和料理。你学习完的笔记会记录好，当你制作相应的物品时可进行查看，根据讲解内容进行物品的制作。每天每个老师处只能学习两个项目。

第一部 凯伊鲁的牧场生活

我觉得，我会来到这个城市并不是偶然的。
而且，能在这个城镇中遇到大家也不是偶然的。
这都是因为大家能接受没有记忆的我的缘故。

塞雷索广场上，一名男子走了过来。这里的粉红花瓣给人心旷神怡的感觉，让他不觉地停下了脚步。“你好”，旁边出现了一名女生：“没见过你呢，是旅行者吗？”

面对可爱的女生主角也忍不住交谈了起来，此时粉红花瓣突然飘落了下来，气氛顿时变得十分浪漫……但地面突然震了起来，一个彪形大汉冲了过来：“玛娜！我绝对不允许你结婚！”

原来是眼前这个名叫玛娜的少女的父亲，解除误会的交谈中主角说到自己丧失了记忆，没有地方可去。于是玛娜父女便决定将牧场暂借给主角来经营，正好那里没有人居住。

一路向右来到牧场，从玛娜那里获得了锄头和水壶，并在房间内的书架上获得了魔法火焰球。接着整理牧场，可从玛娜那学到耕种，播种和出荷的方法。(其他的农作工具要去完成委托才能获得)

然后向下来到村庄，和所有的居民打招呼。锻冶店内能获得技能パワーウェーブ。来到中间广场会发生剧情，介绍任务系统。村里的人会将自己的烦恼和委托写在揭示板上面，为大家提供了互相帮助的途径。建议玩家多来看看。每天对话、参加祭奠和送礼是搞好关系的几大方法。和村庄所有人对话完毕后，开始向上方前进。这里有春、秋、冬三个迷宫，而夏之迷宫要到广场下方乘船抵达。熟悉后，就可开始游戏了。第1部主要是和村民搞好关系，做各种任务，同时追到女友进行结婚。这里为大家列出所有女友的追求方法，希望大家尽快完成第一部游戏。

玛娜（マナ）

本作的女主角，与父亲一同经营杂货屋。她十分喜欢春天，可以种的粉红色的作物送给她。她的追求难度较低，但游戏一开头的剧情就已经很明显地表示出她的父亲ダグラス十分不希望女儿出嫁，因此她的阻力来源于如何讨好她的父亲。ダグラス喜欢カツオ(一种海鱼)和カボチャ(南瓜)，都是比较难入手的物品，但充分利用节日和祝日的对话还是可以迅速将其好感度提升到3以上，这样才可以在完成所有委托后，触发ダグラス的任务"オレと胜负だ！"，完成后获得结婚信物。

生日：夏9日
喜好物：サクラカブ、四叶のクローバー
生日送礼：焼き芋
婚约信物：婚约戒指
追求难度：★★☆☆☆



委托项目	完成方法	报酬
配达のお手传いお愿い	将金刚花交给ロザリンド，学习如何给东西。	100G
四叶のクローバー欲しいな	在夏岛的中心部左边找到四叶のクローバー后带回来	200G+木材100本
探し物を手传って	调查玛娜右边楼梯下的木箱找到アクアマリン	200G
钓りが好きな人募集～	在秋谷・山へと续く道发生剧情后钓到サケ送回去	200G
あの场所で会いたいな	交谈后在セレッソ广场发生剧情	－
ちょっと闻きたいことがあるの	晚上去停船场发生剧情	－
お届けもののお愿い	对话	赤いマフラー
ちょっと话を闻いて欲しいの	交谈后去セレッソ广场对话，玛娜决定将来要做老师。	－
デートしよっ	带玛娜到夏岛的废弃甲板上去。	－
とっても大事な话です	在セレッソ广场发生剧情	－



艾丽西娅（アリシア）

生日：夏28日
喜好物：钻石、草莓
生日送礼：エメラルドの指轮
婚约信物：水晶球
追求难度：★★★★★

虽然她的母亲很希望她继承医院，但她还是一心为了成为大占卜师而努力着。她很喜欢钻石以及草莓，但即使送给她也只能增加好感而不增加爱情度，故而追求难度稍高。增加她爱情度的惟一方法就是去占卜，晴天早上9点以后去找她占卜天气、身处地以及恋情吧。

委托项目	完成方法	报酬
占いさせて	对话，占卜金钱运。	损失100G
どうしても欲しいものがあるの	在冬山的分之道找到アメジスト	100G
占い结果に协力して	去和セシリア对话	200G
また、占い结果に协力して	去和バレット对话	250G+木材100本
ちょっと意见を闻かせて	去和アリシア对话	－
またまた、占い结果に协力して	去和マナ对话	200G
探し物お愿いできる?	将秋谷的山へと续く道最上面的サファイア带回来	300G
またまたまた、占い结果に协力して	将春之森草木が迎える道的オーク打倒后回来	500G
ちょっとお愿い闻いて欲しいな	去冬山的分之道将所有门和敌人都干掉	－
水晶球を见つけて欲しいな	去雪山拿水晶球，给水晶球后选1可结婚	－

※注：选2不影响结婚，可以得到水晶球，需要求婚时再将水晶球交给她即可。

罗赛莉特（ロザリンド）

豪宅的千金大小姐，喜欢的物品都是第一部较难入手的，因此追求难度较高。但她可以接受曲奇、花等其他礼物，虽然加得很慢，但与占卜师比起来要相对容易的多。她的委托难度都相当高，与她的哥哥マックス要保持高好感哦（マックス喜欢战士之证，秋谷很容易打落）。完成所有委托后会发现没有入手任何信物且没有任何提示，但和最后几个委托一样，下午3：00以后当マックス在自己的房间（豪宅2F左起第二间）时对话可以得知罗莎琳从小的梦想就是有个白马王子带着100朵玫瑰骑着白马来迎娶她。所以我们可用9个番茄和哥哥交换结婚信物：100朵玫瑰。

生日：秋27日
喜好物：四叶のクローバー、スイートポテト
生日送礼：ホットミルク
婚约信物：100朵玫瑰
追求难度：★★★★★



委托项目	完成方法	报酬
ランプ草を手に入れるお仕事	ランプ草 在森林里第一场景右下会出提示	2000G
リンゴを手に入れるお仕事	在春之森里拿个苹果回来	4000G+采集カゴ
手纸配达のお仕事	将密书送给ブライ	6000G+木材100本
技术开发アシスタント募集	两天不睡觉进入生病状态和她对话尝试感冒药	8000G
カイルさんへの私信・1	交谈后去北广场发生剧情	—
モンスターを捕らえるお仕事	捉一个绵羊（晚上，在春之森的春香る广场），剪下ふわ毛Sサイズ	10000G
魔法开发アシスタント募集	对话后来到トリエステの森的入口发生事件	—
幻の食材を手に入れるお仕事	找到金のキャベツ（下午4点，マックス在自己房间内时会给你。）	—
カイルさんへの私信・2	找到至高のカレー（下午4点，マックス在自己房间内时会给你。）	50000G
カイルさんへの私信・3	交谈后去岛的停船场约会	—

塞西莉娅（セシリア）

生日：夏12日
喜好物：白金、宝石类
生日送礼：アクアマリンブローチ
婚约信物：まるい石
追求难度：★☆☆☆☆

前作的图书馆小女孩，在本作中来到豪宅做女佣，她可以算是第一部中最容易追求的女孩子，宝石可以在各个矿场敲得。完成她的委托还是较容易的，不过小心她的另一位追求者：ジェイク，当主角与塞希莉娅的好感高时，会触发与ジェイク的决斗事件，但由于塞希莉娅的突然出现而不战告终。她的婚约信物在8心事件中即可获得，而在10心事件中才能交给她并求婚，所以如果不想和她结婚就不要去完成她的10心委托。

委托项目	完成方法	报酬
探してきてください	春之森イジェスの瀑右下角找ルビー	なかよしグローブ（捉怪用）+木材100本
料理の隐し味を探しています	夏之岛中心部找到蓝の草	ブラシ+200G
お泊り希望です	拜托主角去光顾宿屋，和エンドール对话会强制睡觉到第2天	—
夜空を见たいです	PM9：00在星降る小道看星星	—
男同士でお愿いします	去和ジェイク对话	—
ちょっとお闻きしたいです	和セシリア对话	—
渡したいものがあります	交谈后去富豪家楼下中间的食堂	アップルパイ
真剑に悩んでいます	去指定场所交谈，得知ジェイク向她求婚（选2或3）	—
大切なものなんです、探してください	秋谷やすらぎの庭找到まるい石	まるい石
とても大事なお愿いです	秋谷石桥，将まるい石给セシリア，最后可选择是否求婚	—

多罗希（ドロシー）



由于始终低着头，所以除了婚礼上再也看不到她的脸。胸前抱着的洋娃娃是她的最爱，由于不擅长沟通，即使是好感度高了以后也要通过洋娃娃的"嘴"来说出自己的想法。她的追求难度不算很高，在夏之岛可以很容易地钓得イワナ，每天一条，很快便可加满她的好感度。她的委托大多需要选择，但掌握了她喜欢布娃娃、较为内向的性格后就基本不会选错了。完成所有委托后，她的父亲ゴードン会发出委托，交给主角结婚信物：祝福项链，当朵洛希10心时交给她即可。

生日：冬2日
喜好物：イワナ、金刚花
生日送礼：いちごジャム
婚约信物：祝福项链
追求难度：★★★☆☆

委托项目	完成方法	报酬
探し物があって……	アミュレット在春之森西面	100G
また落としてしまいました……	ルビーブローチ在春之森瀑布处	スイートポテト
綿が欲しいんですけど……	春之森晚上打绵羊拿掉落品もこもこなワタ	木材100本
お尋ねしたいこと	和ドロシー对话	トイハーブの种
お願いしたいこと	第2天和教会前的ドロシー对话	－
将来についてなんですけど	练习面试，选11222	－
カノンについて	和カノン对话	大学いも
えっと、クッキー焼きました	和教会门口的ドロシー对话，选1	－
マルヴィレスが……	对话后任务结束	－
あの……お话が……	第二天去码头约会，选项任意	お守り

由绘（ユエ）

生日：春9日
喜好物：大根、アクアマリン
生日送礼：お好み焼き
婚约信物：ユエ特制兑换券
追求难度：★★☆☆☆

来自东方（一看就是日本人，穿着和服……）的旅行商人，非活动时间会在四个冒险地点出现，所以比较容易找到她。她喜欢的物品入手难度中等，萝卜在第一次完成她的委托后可以得到种子，然后去冬之山谷种植吧，生长周期略有些长，不过她最喜欢的蓝宝石还是很容易在春之森敲得的。春9日不要忘记从她那里购买お好み焼き送给她，可以额外增加爱情度哦。完成最后一个委托后获得结婚信物，10心时交给她即可。

委托项目	完成方法	报酬
お肌が一大事や～	去春之森深处找到蜂蜜	大根の种
モンスターで一儲けや！	晚上去夏之岛中心部打怪物获得豹の爪	焼きおにぎり
ウチの着物が大変やねん！	去冬之山采摘白色草	卵焼き
幻影砂丘を越えるために……	在秋之谷山へと续く道最上面找到遮光石	ハチマ+木材100本
人间关系で困ってんねんけど	借1000G给ユエ	ほっぺにチュー
また一儲けのために手伝ってや！	夏之岛中心部钓到イワナ	アップルパイ
オリジナル商品作るで～	去夏之岛找到赤い草、青い草、黄の草	500G
续报・ユエちゃんオリジナル商品	和ユエ对话发生剧情	なす田乐
探してもらいたい物	将ブレシア岛的掉落品找回来（海边）	クリティカルリング
言いたいことがあんねん	交谈后约定第2天再见，然后在第2天对话	ユエ特制引换券

茱莉亚（ジュリア）



生日：春16日
喜好物：胡萝卜、トイハーブ
生日送礼：シーフードピザ
婚约信物：思い出の指轮
追求难度：★★★☆☆

细心的玩家一定发现了茱莉亚只喜欢用日文假名来对话，相当可爱的女孩子。茱莉亚经营镇上的温泉，与前作相比，温泉的价格有所提升，每天去泡一下温泉也是增加茱莉亚好感度的快捷方法之一。送礼方面，胡萝卜是生长期较短的作物，所以她在送礼方面的追求难度不高，主要难度在于信物的取得。8心事件中可以获得メッシライト矿石，并且有所提示，也许有人知道这个矿石可以怎么利用，那就是行商人由绘。将矿石交给由绘可委托她打造戒指，不过即使是打了折，也需要10000G，3天后可以取货，10心后交给茱莉亚即可求婚。

委托项目	完成方法	报酬
わすれものよ～	把经典交给ゴードン	野菜ジュース
きけんなわすれもの	把ターニャの剑交给ターニャ	トイハーブの种
せっけんがあたらしくなったわよ	和ジュリア对话	フルーツサンド+木材100本
たまにはきゅうけいしたいわね	去和ダグラス对话，然后选择买"サラダ"	荣养剂α
たいへんなようじなの	在港口找到太阳のペンダント还给ジュリア	酱黄瓜
きづいたことがあるの	交谈就可	－
ちょっとへコみぎみ……	对话后发生剧情	－
そうだんがあるの	对话后发生剧情	－
おみせのきき、すくって～!	交谈后去メッシナの谷找到メッシライト矿石，剧情后把矿石给ジュリア	メッシライト矿石
わたしのはなしききにきてよん	第2天早上6点在广场下的停船场约会	－

总体来说，第一部的众MM的追求难度都不算高，利用春天的赏花祭、夏天的舞蹈节等约会节日可以迅速提升好感度。最后，有情人终成眷属。在教堂里接受了大家的祝福后，两人开始了幸福的生活。之后继续进行牧场生活，不过记得每天和妻子对话，同时晚上去双人大床就寝。不久后，妻子会提到自己有了小孩，并问主角喜欢男孩还是女孩。这个关系到第2部主角的性别，选女孩的话就能追男生了，可根据自己的喜好进行选择。大约经过一个月后，女友会告诉你孩子快诞生了，而当你出去归来后，就会发现妻子正抱着孩子叫你取名字。最后，为了孩子的健康成长，主角决定要在村里设立一所学校。

然后去找村长对话，谈建造学校的事宜。虽然孩子不多，但为了将来着想，村长也认为有必要建造学校，地点就定在了塞雷安广场。至于费用则由凯伊鲁承担，1000个木材和100000G。10天后学校就建成了，在学校上，大家看到了这个村庄和国家的未来。然后，春天来了，夏天也来了，一年四季轮番登场。在某个暴风雨夜晚，主角突然找回了记忆，想起了自己的使命。由于学校的建立让他能够安心地放下孩子了，为此他决定离开家……

第二部 阿鲁斯的冒险

（本攻略以迎娶玛娜，并生下儿子后，继续发展……）

在父亲离开后已经过了一段时间，大家似乎都接受了这个现实。今天阿鲁斯要开始去上学了，父亲建造了学校却没有亲眼看到自己儿子上学似乎让人感到遗憾。下楼时阿鲁斯想到父亲的工具还留在柜子里，于是从火炉旁的柜子里拿到了父亲以前使用的那套工具。由于9点才开始上课，所以阿鲁斯到处转了转。在春之迷宫的入口遇到了カノン，她告诫主角别贸然进入迷宫，里面有很多怪物，可好奇心旺盛的阿鲁斯才不管那么多呢。

※注：第2部的主线是迷宫冒险。每个迷宫中除了击败BOSS外还要满足每个迷宫中石像的要求，获得石板。下面将会将每个迷宫中石板的方法例举出来。而第2部对象的追求方法和其他角色的委托见后文。

春之森 トリエステの森

绿色石板获得方法	
イジェスの泷	给三个サクラカブ
川のせせなぎ	12个苹果
空を支える大木	晚上(下午6点后)在蘑菇群生地杀掉四个绿蘑菇
过去を纺ぐ社迹	干掉这里的BOSS后可进入



这的BOSS苹果树十分简单，带两个药瓶就可保证胜利了。它会在地面突出树枝攻击，还会召唤苹果来攻击，不过很容易躲。要注意的是近身后它会伸手攻击你，威力很大，好在攻击前有预兆。狂暴后会进行冲撞，到这个程度就简单了，冲撞时远离绕到背后砍两刀，再远离，重复动作就可。

获得绿色石板的碎片后带给巴雷特老师看。他告诉你，这个石板上写的是古代的阿斯玛特文字，据说记载着强力的魔法，不过大家都不能解读这些字。然后老师会问这石板哪里来的……那个，其实是种地的时候偶然挖到的(当然不能告诉他是冒险得来的)。不过之后还是被老师看穿了，虽然没有责骂你，但还是希望阿鲁斯不要再去洞窟冒险了。

夏之岛 プレシア岛

青色石板碎片获得方法	
南の砂浜	晚上送6个菠萝过来
中心部	回答4个问题，选1、3、3、1
静寂な洞窟左	在南东の砂浜耕36块地
静寂な洞窟下	晚上在北の砂浜杀掉3个敌人
池を见下ろす崖	供奉5个ムーンドロップ草，6朵ピンクキャット
斜光が照らす朽ちた社	干掉BOSS后可进入

甲板上遇到了巨大的乌贼，它的攻击方式十分简单，首先会扔三个刺球或是用长矛刺你三下，然后移动。玩家要首先躲开攻击，然后在侧面对它进行攻击。当然也可考虑用枪在背后攻击，它移动时不要站在正面就可。此外他还会放扩散形炸弹桶，虽然威力大但射程短。狂暴后会进行三段冲刺，同时散发大范围的烟雾，这个时候就用魔法攻击吧。

胜利后得到青之石板，再次拿回去给巴雷特



老师看，依旧无法解读的他决定向玛娜老师求助。一听到妈妈会参与阿鲁斯慌了起来，不过巴雷特说届时会说是自己发现的，最后还是让阿鲁斯冒险时要万分小心。

秋之谷 メッシナの谷

赤色石板获得法	
遗迹	分别干掉バッファロー(居座る大岩，杀够会有提示)，クイーンビー(夜里的まつられた像)，ホブゴブリン(枯れた山道)
まつられた像	将这里土地全种满并成熟
社へ续く石桥	干掉BOSS后可进入
洞窟・廊	供奉5个银矿石，15个クズ铁

在这里尽量带上状态回复魔法或道具。在通过石桥时大地突然产生了震动，阿鲁斯被传送到了神秘的空间，在这里要对付一个巨大的蜥蜴。这里的场景很狭小，而当其冲刺时当然是向后逃了。近身时它会吐舌头，中了就会麻痹，此时要赶快回复，不然当它冲刺时由于不能奔跑将损失惨重。如果你用魔法攻击的话BOSS会吸收并吐出雷电球。



胜利后得到了红色石板，回去后巴雷特老师告诉你这上面记载着强力的魔法，同时还有很多碎片分布在迷宫里。原来玛娜将这些写信给诺兰德王国王立学校，通过借来的资料才解开了石板的秘密。

冬之山 パドバ山脉

冰之石板获得法	
流れ続ける川	供奉4个蓝宝石，3个钻石。
冰原	分别干掉4个ツンドラ(社をまつる神殿)，5个ハイオーガバイキング(冰道)，6个史莱姆(封闭洞窟)
雪崩れ	把这个迷宫里的地全耕一遍。
社をまつる神殿	将BOSS干掉




来到了猛犸象处。BOSS的主要攻击手段是冲撞和用牙来顶你，这些都不足为惧。但你要注意他头上的水晶，会逐渐亮起并伴有音效，如果全亮了就赶快远离它，它会施放覆盖全身的大范围冰冻攻击，等级低的话会被一击必杀。狂暴后，它会把你吸过来后震你，跑动最重要。

将所有石板收集全后来到老师处，解读后大家发现了惊人的事实，这个村庄封印着“火幻龙フレクザィード”，在经过了1000年的封印后神龙本该在几年前解除封印，所以那时候地震也十分频繁。不过这里记述着古代魔法师用来封印幻龙的神奇魔法ドラグキャリバー。使用魔法后将幻龙打倒就能将其再次封印了，巴雷特决定前去封印龙，不过他不是古代魔法师的继承人，无法使用这个魔法，而阿鲁斯可以。看来之前凯伊鲁就是古代魔法师的继承人，他来这里阻止幻龙却意外地丧失了记忆。

虽然只有阿鲁斯能用魔法，但老师却不会放任你去冒险，所以将魔法收了起来。但和ラムリア的交谈中却意外地得知了学校图书馆有魔法的书籍(原来藏在这里啊)，于是在图书馆的左上书架上，主角找到了这个魔法。那剩下的任务就是找到前往地下的方法了，想必大家都知道怪兽小屋是朝地下建造的，那么建造到最高级的话再拜托村长建造，他会免费为你再建造一层。来到地下28层后，阿鲁斯发现了一个巨大的洞穴，进入后来到了バレルモ神殿。这里正是幻龙的所在地，于是通往封印的道路开启了。

这里地形复杂，同时敌人十分强大，建议练一下等级再过来。冒险的过程无非是到处走，调查开关，然后某处的门就会开启，从门内继续前进。开启一个石碑后，从右边下楼来到“有限的箱庭”，调查石碑后选第一项被传送，干掉敌人调查石碑再被传送。如此反复，最后来到两个牛头人处，干掉它们后就开启了石碑上的龙纹。传送回路口，记录后一直向上，下楼后来到四季洞穴。这里要按照提示种植物品，每个地方种植指定植物并成熟后和那里的石像对话，可获得宝珠。收得四个宝珠后就可进入内部了。

位置	种植植物
左边	キャベツ和トイハーブ
左下	キュウリ和ナス
右边	サツマイモ和ニンジン
右下	カブ和白菜

在最深处的灼热祭坛，阿鲁斯见到了火幻龙フレクザィード，巨大的身躯和火焰羽翼让阿鲁斯感到一丝颤抖。正当阿鲁斯对是否能够打败幻龙抱有疑问时，一个声音传了过来：“快使用ドラグキャリバー，这样的话就一定能够胜利。”

竟然是父亲凯伊鲁，原来他的精神正在跟幻龙同步，从而抑制幻龙的精神和力量。而他的身体正沉睡在森林里，只要击败幻龙，父亲就可以回来了。听到这个消息，阿鲁斯毫不犹豫地拿起了手中的剑。

话虽这么说，但幻龙不愧是最终BOSS，跳起地震、召唤火焰、回转攻击等，几种攻击方式的范围都非常大。先放一下魔法ドラグキャリバー，然后跟它进行游击战吧。虽然战胜了幻龙，但由于凯伊鲁的精神和幻龙融合时间过于长久，所以虽然精神回到了身体，但身体想从“最初之森”回到大家所在的地方并不是那么容易的。况且这个精神融合魔法并不完善，当年幻龙即将苏醒，危机当前，凯伊鲁没有选择，只有放弃自己来保全城镇。



虽然相互之间有很多的话想和对方说，但却不得不离开了。凯伊鲁已经决定跟儿子道别，不过阿鲁斯还是不放弃希望。火速赶到学校，在巴雷特老师那里得知古代魔法师拥有前往异世界的

方法。反复思考后，阿鲁斯决定努力学习魔法，这样总有一天能够完成父亲没有完成的魔法，并将他带回来。

看完片尾，记录后继续努力。还记得春夏秋冬每个迷宫的内部有一个神殿吗？进去挑战吧，调查门口的石碑选第一项就可以进入了。每个神殿有10场战斗，敌人都十分强劲。胜利后进入上方的魔法阵可挑战下一场，而调查左右的石碑则是回到入口处。最后一场是和强力BOSS的战斗，GAME OVER是家常便饭，希望大家准备充分再来挑战。胜利后可获得太古的石板，然后会到入口，调查石碑选第2项下面的门就开了，可以回去了。

在四个神殿内获得四个太古的石板后来到学校内的巴雷特老师处，解读后发现记载着魔法“ゲートリジクト”，可惜为了阿鲁斯的安全老师依旧决定将魔法书收起来。于是阿鲁斯就再次在图书馆书架上拿回了魔法书。第2天一大早，阿鲁斯便开始了尝试，一阵声响过后，一个熟悉的身影出现在了门口……这次，大家想说的话可以慢慢地说了。



第二部恋人攻略法

根据第1部的选择，第2部的主角可以是凯伊鲁的儿子或女儿。而情敌们也纷纷结婚生子，因而镇上又多出几位与主角年龄相仿的孩子：バレット的儿子リーン、ジェイク的儿子オルファス、マックス的女儿ラムリア、レイ的双胞胎女儿ムー以及スー。这些人加上第一部的两个孩子カノン和ロィ，就成为第二部可以“追求”的“结婚候补”们了。

第二部的这些候补们追求方法都比较困难，因为他们基本都是喜欢各种料理，大大考验了主角的手艺哦，所以尽快建设多功能室和购入各种设备是十分必要的。这些候补都会与主角发生各种小事件，当爱情度达到6左右后即可发生“结婚事件”，不过只是小孩子的家家酒。

罗伊（ロィ）

第一部中锻冶屋的小男孩，喜欢冒险，是个遇事基本不经考虑的行动派，对于学习什么的不是很喜欢。他喜欢的物品除了一般料理外还很喜欢土豆，土豆相对来说还是比较容易种植的作物之一，所以追求难度不高。

喜好物：
蒸しギョウザ、
アイスクリーム







委托事件	完成方法	报酬
探し物手伝い(おいらの家の中)	在家中寻找バッヂ，二楼楼梯口木桶中	葡萄面包
かあちゃんを说得してきて	帮他劝妈妈同意他继承武器屋	やぶれたページ(ソニックウインド)
勉强するぞ～	做出ホットミルク给他	サラダ
ナイショの大作战があるんだよ!	晚上9点在学校冒险	无
あいらんトコに来ておくれよ	告白，选择：1	结婚式

卡侬（カノン）

喜好物：
ニジマスのおさしみ、
マーマレード

第一部里的小女孩，继承了茱莉亚的温泉成为新一代的温泉看板娘，似乎连喜欢说假名的习惯也继承了些，除了料理外还是很喜欢草莓，春天的农作物之一。在第四个事件的冒险中要看清她的行走方向才不会被她落下哦。

委托事件	完成方法	报酬
あたしと竞争ねっ	收集红色草给她	三色花(6以下)－冰激凌(6及以上)
渡し物、代わりに渡してほしいな	把ハートのペンダント转交给ドロシー	ハートのペンダント
ナイショの大作战があるの!	晚上9点在学校冒险	无
行って见たい场所があるの	在春森约会，一路跟着她一直到大树前	蛋糕
あたしに会いに来てね	告白，选择：1	结婚式

林（リーン）

喜好物：
ホットケーキ、
チョコレートケーキ

外表看上去十分可爱，但他其实是一个男孩子，也十分不喜欢别人把他认作女孩子，在没有料理之前，送给他曲奇是个不错的选择，可以在旅行商人处买到，只是价格……

委托事件	完成方法	报酬
ロィと约束した物	将巨人手袋转交给ロィ	三色花种子
苦手克服に协力して	将イワシ交给他，在夏岛钓得	蛋糕
ボクの代わりに届けて!	将バッチ转交给オルファス	巧克力蛋糕
ボクの悩み闻いて?	劝他不要在意别人认为他是女孩子	无
ボク言いたいことがあるんだ～	小孩子的告白，选择：1	结婚式





奥路方斯（オルファス）

喜好物：
焼きサバ、
イトウのおさしみ

十分帅气的精灵族小男孩，遗传了他父亲不喜欢人类的冷酷个性，但不断地和他对话可以逐渐感化他，最终“结婚”。

委托事件	完成方法	报酬
渡したいもの	送给主角菠菜种子，选择：1	菠菜种子
先生からの话	将小さな结晶交给バレット	100G
个人的に欲しい物がある	将昆虫のアゴ交给他，秋谷北山的蜜蜂	樱草种子
要望があるんだけど	帮他跟バレット说开设对他的特别讲座	200G
まあ、オレの所に来るといい	跟他对话，选择：1	结婚式

拉姆莉雅（ラムリア）

喜好物：ピザ

豪宅的小小千金，性格十分温柔，也无欲无求，但十分喜欢吃披萨。她的事件非常少，而且完成十分容易，只要对对话即可。

委托事件	完成方法	报酬
お話し相手募集	跟她谈谈话，让她尽量的放松	2000G
ささやかなお話し相手募集	跟她谈话，为何体重增加了，选择随意	结婚式

慕&斯（ムー&スー）

喜好物：プリン、トマトジュース

医院的双胞胎，对话、送礼……几乎所有的事情都是一起做的。十分喜欢玩捉迷藏，如果实在找不到她们，不妨让占卜师占卜一下场所，是较为容易追求到的一对人。当然，她们的婚礼也是一起的，无论主角是男还是女，这对双双胞胎均可以追求。

委托事件	完成方法	报酬
かくれんぼしよう	与主角捉迷藏，找到对话即可	橘子酱
いっしょに游ばない？	继续捉迷藏，先找斯在北广场，然后慕在夏岛砂の路	巧克力曲奇
どっちかな？ゲームやろう	分辨两人的游戏，看头发和衣服来回答吧	布丁
ちょっと大人なことしよ	选择：1－1，找到圣杯交给她们即可*	结婚式
※注：询问ラムリア，然后去豪宅食堂寻找，在食堂最上的酒架中。		

因为只是游戏式的婚礼，所以主角可以重复和他们“结婚”，在主角家二楼的更衣柜中也藏有一套婚纱礼服，记得穿上了再去教堂哦。







游戏万花筒

栏目主持：胧月



宅人们的圣战日！你错过了吗？





C73的商业展位一览





▲其中也不乏一些吸引腐女的东西。

日本的“Comic Market”展会一直被宅人们奉为最强大的圣战日，一年两度的圣战日让全日本乃至全世界的宅人为之疯狂。于去年12月29日至31日顺利举行的“Comic Market 73”更是创下了历史新纪录，据新的客流量统计，本次参展总人数达到了50万之多，仅第三天的参会人数就超过20万，为历年之最。本次参加展会的总社团数超过2万个，其中原创同人社团数目就超过1万1千个。最终日亲临现场的名作家也有很多，诸如“《灼眼的夏娜》系列”的いとうのいぢ先生，《寒蝉鸣泣之时》的作者龙骑士07先生等等，都到场助兴。本届展会的一大亮点就是和动画出版相关的企业也成为一时间的焦点话题，音乐制作软件“初音ミク”的关联作品也悉数登场。本届展会除了各参展商的贩卖大会、同人COS表演外，还有包括人气动漫声优握手会，限定动漫产品贩卖等，场面空前盛大。（P.S.想看COSPLAY美图的统统给我翻到“游戏美图秀”去！）

下次Comic Market 74于2008年8月15日至2008年8月17日开始，为期3天，相信各位宅人们依然会风雨无阻吧？





圣战日期间的秋叶原









C73展上超萌的“脑残星”手办！



《凉宫春日的约定》店头立板

凉宫春日在动画里表现得任性、刁蛮、自我中心，COS专业户实玖琉则在凉宫的玩弄（不夸张）下过着水深火热的日子。虽然实玖琉有着傲人的身材、惹人怜爱的性格，但或许是审美疲劳的缘故，FANS更偏好长门或凉宫穿上COS服的样子。



在《凉宫春日的约定》发售期间，日本秋叶原的店家为了宣传本作，也在自己的店头放上了宣传立板。弥足珍贵的是，除了我们熟悉的实玖琉外，“岑德勒”的凉宫和大萌神长门均身着女仆装！这身装束其实结合了女仆装和水手服的两种款式，带给FANS完全不同的感觉。



我的主机、我来做主



▲为球迷朋友打造的视觉盛宴！

黑色、白色、粉色…… 虽然Sony官方提供了多种颜色的PSP主机任玩家选购，并且时不时地还会推出各种游戏的限定版主机，不过对于大多数普通玩家来说，PSP是一种一次性投入的消费品，很少会有玩家反复购买几台PSP而仅仅是因为想要一台不同颜色的机器。为了实现玩家拥有极具个性主机的愿望，Magic Club近期出品了一种贴纸，只要玩家简单地将它贴上，你的PSP就会立刻变成限定版主机。

该贴纸针对PSP2000型系列量身而制，外型风格多样，绝对有一款是你所喜欢的。贴纸采用特殊处理，能够很好地起到美化PSP外观的效果；贴纸本身具有相当的厚度，所以无论是增加手感方面还是对PSP主机保护均有一定作用。除此之外，该贴纸贴在主机上时会非常地结实，玩家不需要担心脱落的问题。



▲蝙蝠侠“限定版”主机，你难道不想拥有一个吗？



完美复古流！SFC木制掌机版



怀旧是一种美德，要不然怎么有那么多高人在拼命开发并完美新掌机上的模拟器呢？不过模拟器毕竟没有原机来得舒服，那些把老式家用机自行改成掌机的达人才真正值得敬佩。这回被高人改造的是一台SFC，它最大的特点就是外壳(包括所有的按键)全部都采用的是木质材料。不说别的，就光光想想那独特的手感就让人忍不住想要一台了，拿这玩意儿上街，绝对比什么PSP和NDS都拉风。



有意思的是，这台SFC的屏幕取材自Sony推出的PS One专用液晶显示屏，真是奇妙的组合呢。



电脑与钢琴的美丽邂逅





最近居然忍不住想买一台钢琴弹一弹了，好在钢琴不是很贵，算下来也就只有3台PS3或者八九台PSP的价钱……不过这台钢琴可是我有史以来见过最棒的了。不是因为它的音色，也不是因为它的外型，而是因为它居然是一台配置豪华的电脑！它有26寸的Philips LCD HDTV、500GB硬盘、1GB内存以及6.8G的超级CPU，作为家庭用HD PC绰绰有余。

最炫的是，只要一按关机按钮，屏幕两边的木门便会自动合拢，这样看上去就和普通钢琴没什么两样了，真是让人直流口水啊。不过我也就是那么一想，真买的话把自己卖了也不够价啊。



马桶盖也玩高科技



全自动马桶已经不再是什么新鲜名词了，不过你听说过全自动马桶盖么？它的最大好处就是，如果你万一半夜起来昏昏沉沉而偏离了目标，将马桶盖染上一层黄色，它就会立刻放出清水来进行清洗，绝对让人放心(－ －|||)。另外冬天即使不买难洗的毛马桶圈，这个盖子也能够自动进行保温加热，而且能耗也比整体设计的自动马桶少了许多。懒人一定会对这



个马桶爱不释手，由于装了感应系统，你只需面对着马桶盖站好，它就会自通将盖子打开，方便完后，马桶盖还能自动合起来，然后放水收拾“残局”。怎么样，是不是很有意思呢？




琉璃：元旦过完了就开始盼春节，嗯，有盼头的日子过得就是开心。


宇轩：(口水)是啊，呵呵，好开心哦。


琉璃：哇，好可怕的花痴相，你在盼什么？


宇轩：第74届"Comic Market"，作为一代玉树临风的宅人代表，没参加过CM展会简直就是一生的耻辱。


琉璃：完，那我们岂不是要看着你的这张花痴脸渡过8个月？算了，给你看点好东西，乖，擦擦嘴边的口水。

游戏美图秀










琉璃：让你看看我精选的这次C73展上的Cosplay照片吧。


宇轩：嗯，萝莉发现！

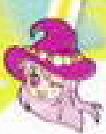

琉璃：哈哈，太单纯了，人家Coser都是二十几岁的人咯！


宇轩：@口@|||||








琉璃：
呼呼，我还发现了大家都很喜欢的角色的Cosplay哦。


乌冬：啊，初音MM～


马修：啊，皮卡丘……MM？


宇轩：啊，洋子姐姐！还有这个女神也不错啊～


琉璃：
哼哼哼……还有很多照片哦，想看的买糖来贿赂我。

新闻角

《宇宙战舰大和号》葡萄酒纪念套装发售

近日一款售价13650日元，与70年代的著名科幻动画《宇宙战舰大和号》相关的纪念商品“葡萄酒套装”正式发售。该套装除了酒和酒杯上印有的特殊字样外，剧中人气反派角色“迪斯拉总统”的勋章也会作为同捆商品一同亮相。



2008 日本学院奖获奖名单公布

日本学院奖协会就2007年已公映影片中评选出了2008年暨第31回日本学院奖的优秀获奖作品，《EVA新剧场版 序》、《小河童与暑假》、《恶童》、《钢琴之森》、《名侦探柯南 蔚蓝的棺》五部作品均榜上有名。最后获奖的作品名单将于2月15日发表。



●短消息

*DMM正式开始提供《寒蝉鸣泣之时》PC版游戏付费下载服务

*本届C73动漫作品展顺利结束，展会中人气最高的三个展位分别是《机动战士高达00》、虚拟歌姬偶像初音和PC游戏《寒蝉鸣泣之时》。

*淑女学园清水百合名作《圣母在上》第四季动画开始提上制作日程。

*《豆芽小文》（又名：《萌菌物语》）的收视率超越《交响情人梦》的记录，再创深夜档收视新高。

影漫空间

新番鉴定馆

20周年纪念华丽大作
——《我的女神 战斗之翼》

故事简介

故事由战斗专属女神琳德为了追赶“食天使兽”来到了人间界拉开帷幕。虽然琳德追赶着来到了蛍一他们居住的地方，但由于只要不放出天使来，也就不存在被吃的危险，所以女神们并没有太留意这件事情。但是一切并非如所想一般那么容易……到底是什么人将“食天使兽”解放到人间界？女神贝璐丹迪她们究竟会遇到什么样的危机呢？



看点台

从1988年开始在讲谈社的《afternoon》上连载的藤岛康介超人气漫画《我的女神》，距今为止已经陆继推出过两季TV版动画及数部剧场版动画。而这部最新的长编特别版动画《我的女神 战斗之翼》正是作为连载20周年而制作的纪念作品。其内容讲的是漫画故事系列中最大篇幅的《食天使兽篇》的故事。原作者藤岛康介也重新修正了原设定。

原作者藤岛康介重新修正过的新“食天使兽”，虽然作为一个会吃掉女神们天使的危险家伙，但其像藤蔓葱头植物的可爱外表还是相当有趣的。



CAST

森里萤一：菊池正美
贝璐丹迪：井上喜久子
琳德：伊藤美纪
菲尔德：高岛雅罗

STAFF

原作：藤岛 康介（讲谈社月刊《afternoon》连载）
导演：合田浩章
人物设定：松原秀典
动画制作：AIC



每个女神都有一个属于自己的天使，一旦天使被强行分离出体外女神们就会陷入休克的危险状态。被称为最强战士的“片翼的天使琳德”，即使在天界也很少有人知道，她的专属天使是两只，当两只“片翼”同时出现的时候，她的力量才会真正地发挥出来。

角色资料

贝璐丹迪：女神事务所一级女神，也是最先登场的超人气女神。为了达成萤一的愿望而来到了日本。性格温柔可爱，且十分文静。所属天使为圣洁的铃音。



森里萤一：就读于猫实工业大学的努力型学生。非常热衷于机械和摩托。惟一的缺陷就是身材太矮以至于一直找不到女朋友，但是他对谁都很好，有一颗善良真诚的心。正是因为这份纯朴才和女神贝璐之间擦出了爱情火花。



琳德：专属于“瓦尔基里”组的战斗女神，由于其拥有的天使只有一只翅膀，且其个人因为不断地磨练以至于没人能及其之上，因此被称为最强的战士“片翼的天使琳德”，但其实她还隐藏着更多惊人的秘密。



热点解析

日本C73动漫展

关键词：C73

C73全名Comic Market73也就是第73届Comiket。这是是日本最大的同人志展会，每年夏冬各举办一届。其参展内容以动画、漫画、游戏、小说、周边的自费出版物贩卖和展示为主要运营形式。与会者由企划参与者、读者和普通参与者三大群体构成，为同人志活动的推广起到了至关重要的作用。当然也成为了现代宅人之间的一个热点话题。上一期介绍的《现视研2》中就对该展会作出过相当详细的讲解。当然这个展会也有很多专业的GALGAME公司参加。

关键词：同人展

作为日本最大的同人志展会，每年的Comic Market（以下简称为“C展”）上都会涌现出大批的优秀同人作品，从漫画小说到音乐游戏，可以说的无所不及。早前曾出现过《月姬》和《寒蝉》这样的优秀作品。而日前刚结束不久的C73上，从《高达00》和虚拟偶像初音的相关作品展位上人头涌动的情况来看，今年的赢家大致也能猜个一二。

关键词：体力、耐力、精神力

不要以为这是跑题了的关键词，同人展虽然可以说是宅人的天堂，但是没有具备以上三个完美条件的话，想要体会一下其中的“乐趣”那是绝对不可能的。大家可以试想下，在炎热的夏天或者酷寒的冬天，跟随着长龙一般的队伍排整整一个上午都无法前进一步，又或者是被拥挤的人群推着完全无法自己决定行动方向，再或者是排一两小时队都上不了WC（= =）……所以说，OTAKU是很强大的！

死神的史诗（上）

在"《恶魔城》系列"游戏中，死神绝对是个重量级的人物，它的神秘与阴森给玩家留下了深刻的印象。不过若要是提到死神的来源问题，可能对此比较了解的人并不多。下面借专页为大家简单地谈谈这个话题。这里要说明的是，关于死神来源和转变的问题颇为复杂，要追溯到文明的传播和人类迁徙的历史等方面的知识，这里只是点到为止。假若作延伸探讨，恐怕以专著的形式也是远远不够的。

文 深海披风

Chapter①Grim Reaper & Death God

如果诸位还有印象的话，在初代的攻略书中，死神的名称是grim reaper，意为"严酷的收割者"。这是死神拟人化的名称，让人联想到的是劳动者的角色，而且在其他国家也有这样的称呼方式。提到这个称呼的时候，人们会不约而同地想到一个词，那就是Death。

真实的死亡在精神和文化上影响着人类，自从有记载的历史以来，死神就作为一个有感知的实体概念存在着。在欧洲民间，人们认为当一个人快死的时候就会看到"严酷的收割者"，因为他们的灵魂将会被收割或得到丰收。印度的婆罗门教认为第一个死去的人是阎魔，而基督教的死亡天使是最后一个死掉的。

"死神"在各种地区中的不同名称

国家（地区）	名称
阿兹特克	Mictlantecuhtli
爱尔兰	The Morrigan
埃及	Osiris、Anpu
布里多尼	Ankou
芬兰	Sielulintu、Kalma、Surma
迦南	Mot
罗马	Mors
玛雅	Hun-Came
日本	Shinigami
斯堪的纳维亚	Hel 、Odin、Loki
闪米特	Shemal
希腊	Hades、Thanatos、Pluto
印度	Yama
中国	阎罗

最新的DNA分析显示出人类迁徙的路线，而文明（种族传说）也藉由这个路线进行传播。我们可以认为



死神传说(阎罗)应该发源于美索不达米亚地区(巴比伦、迦南、闪米特)。一支由东亚首先传入印度，介由佛教(或者直接)传入中国，由朝鲜半岛传入日本(或者航海传入)。另一支传入欧洲和北非，由欧洲航海传入北美、南美，或者籍由人力迁徙，从亚洲(蒙古)的白令海峡直接传入北美。

美索布达米亚地区(Mot)

公元前5000年左右

古代叙利亚地区的乌加里特死神，也是贫瘠之神，被称作Mot(在闪米特语中与"死亡"一词同源)。它生活在Hmry城(或拼作Mirey)，听从于丰饶之神Baal(或称作Hadad)的命令，其王座是一个深坑，而所住的地方也遍布污秽。Baal威胁它，并且在宴会上使Mot屈从于它。死神返回了一个信息，表明自己的胃口像荒野中的雄狮，像海豚渴望在海中，并威胁要吞掉Baal。在后来的一些记载中，死神认为自己杀死了Baal，但在众多的资料中，它的命运却没有明确记载。

★"Baal的妹妹，战神Anat抓住了Mot，用刀将它撕裂，用筛子把它选出来，在火中燃烧，用石磨盘将它磨碎，剩下的扔到荒地上让鸟啄食。"(作者注：这段记载仿佛Mot是类似小麦的粮食，当时农耕生活的一种表现。)

★"七年之后死神回来了，寻找机会复仇，它吃掉了Baal的一个兄弟，一些记载中，Baal把它所有的兄弟送给Mot吞食。一场战斗展开了，直到太阳神责备Mot并告之他的父亲El也反对它的行动，如果它要继续下去，它的父亲将要推翻其王座，Mot做出了让步，争斗停息了。"(作者注：人类的意识总是站在正义的一方，或者说对自己有利的一方。在愿望中有战胜贫瘠的观念，由于科技发展的问题，不得不面对现实，将农作物产量低下归咎于神的责任。)

在迦南人的神话中，Baal在战斗中被Mot囚禁，七年中不断发生饥荒。它击败海神Yamm承继王权。

作者评论：数千年前，原始社会人类农耕社会的生存与粮食产量息息相关，贫瘠和死亡几乎是一个意思，于是代表死亡的神出现了。早期神话中缺乏对角色外型的描述，因为这些无关紧要，与之相比，神的职责(赋有的含义)是第一要素。从而，出现了人类对自然的崇拜。

古印度(Yama)

公元前1500年～公元前600年左右

Yama出现在艺术作品中，被描述为绿色或红色皮肤、身着红色外套，他是太阳神之子。

Yama属于早期印度伊朗语系中的传说，吠陀梵语翻译Yama，意为"孪生"，一些神话中认为他有一个妹妹Yami(或拼作 Yamuna)。在《梨俱吠陀》(注①)中记载，Yama住在天界乐土，人死后灵魂都要到那里去。他有两条狗作为使者，在人间界巡游，发现有人快死的时候，就把灵魂引到天界。掌管死亡者是Yama，也被称作Yamaraja。


▲18世纪西藏制品。

在印度神话中，他骑着一只黑色水牛，带着捆绳套索，把灵魂带回到他的所在，被称作Yama-loka的地方。在这里，所有人的善行和恶行都有记载，根据这些和轮回转生，Yamaraja和他被称作Yamadutas的随从决定灵魂将要成为的新生。在《圣典博伽瓦谭》(注②)中，描述灵魂将在地狱(或天国)中获得重生，再次回到人类世界，如果他们曾经拥有虔诚无私的精神。Yama在另一部经典《摩诃婆罗多》中也有提及，他作为神圣奎师那的皈依者成为了伟大的哲学家。

Yama也作为一个主管司法裁决的角色，也有人认为它是最聪明的天神之一。藏传佛教中的Yama和恐怖联系到一起，作为精神世界的保护者受到敬畏。

作者评论：不满于法令和律条的偏向，迫切渴望出现一个真正意义上能够公正裁判角色，来评价曾经的得失，来惩恶扬善。统治阶级为达到社会稳定，从而这样一种形象诞生，弥补了人类空虚的心理。

绿色代表生命，红色代表血和火(太阳神之子的缘故)，黑色代表死亡，水牛是最农耕社会常见的家畜，很可能象征着勤劳和忠诚，引申就是劳动阶层。绳索是一种联系，象征控制。最初形成于人类意识，大概就是控制劳动人民生死大权的这样一个角色。性别确定为男性，因为农耕社会转向封建社会都是男性作为主导的观念。

注释 ①《梨俱吠陀》：意为"受崇拜的吠陀"，印度上古诗歌总集，成书于公元前1500年。
②《圣典博伽瓦谭》：Srimad-Bhagavatam。



栏目主持 羽纹

从远祖系列到“《X》系列”，再到“《Z》系列”，“《洛克人》系列”经过不断的发展与完善，最终形成现在完整的剧情和庞大的世界观，而从一款ACT游戏里想要了解到完整的背景资料并不太现实，加之《洛克人》的动漫在国内并不流行，一些未翻译过的资料对于国内大部分不懂日文的玩家而言如同看天书一般，因此本文将从着重讲述几部作品的背景设计，希望能帮助各位读者了解“《洛克人》系列”的全貌。

文 骚扰天皇·SK

元祖《洛克人》的剧情与世界观解析

Part① 和平时代中的机器与人

专有名词解释

イレギュラー(异常者) 指半机器人受到特种病毒的感染后，思维产生剧烈变化而变成异常机器人，此时它们将不再遵守“机器人三大定律”而进行一些非法行为。异常者往往都有强烈的破坏欲望，和普通的破坏用机器人不同，原先作为半机器人的他们具有很高智商，会组织并发动一系列大型叛变。

RM(ROCK MAN) 洛克人的简称，下文里的X、Z系列分别指《X》和《ZERO》系列。

イレギュラーハンター(反乱猎人) 由拥有优越战斗力的半机器人所组成的秘密组织，专门负责镇压异常者引起的叛乱，因此也被世人称为“反乱猎人”。

旧时代 人类和机器人和平相处的远祖时期，当时的机器人并没有独立思考能力，只能按照植入的程序进行定向思考。

新时代 精灵战争前，《X1》~《X3》的时间段。能够进行独立思考的半机器人开始在人类社会出现，这时候因为感染病毒出现的异常者并没对人类造成太大威胁，因此人类和半机器人间的矛盾并没激化。

机器人三大定律 阿西莫夫所举出的三大定律现在几乎成为了科幻作品里公认的定律，“《RM》系列”里也不例外，三大定律分别是：①机器人绝对不能攻击人类。②机器人应该遵从人类的指令，除非指令与第一条定律相冲突。③只要不违反第一和第二定律，机器人必须保护自身的存在。

主要人物介绍



Light（莱特博士）

ROCK的制造者，为了对抗Wily，将其改造为战斗用机器人。临终前创造出世界上的第一个半机器人“X”。



ROCK（洛克）

原是家庭用帮手机器人，为了对抗Wily自愿被改造为战斗型机器人。和当时的动漫主角一样，思想较单纯，对立意识比较明显，只要认定对方是“敌人”便会毫不犹豫地进行战斗。



Forte（佛尔特）

他可以说是半机器人的雏形，具有和当代机器人不同的独立思考能力（这里指不会完全按照制造者给其定下的思维模式采取行动）。



Wily（威尔博士）

和Light齐名的科学家，战争的罪魁祸首，ZERO和Forte的制造者。可以说往后作品中所引起的一切战乱都是由他一手造成的。

作为十几年前的初代作品，Capcom当初对《RM》的定义是给10～14岁年龄层玩的游戏，因此系列的剧情并不复杂，背景设计也没有系列往后作品那么深沉。人类和机器人间的气氛相当融洽——机器人和人类会接受彼此，共同生活在一起，并进行分工合作，不会有什么大的隔阂。即使产生的种种事故也是由人类和机器人合作共同来平息。屡次挺身而出对抗Wily的洛克，既是机器人的英雄，也是人类的英雄。可能当时的Capcom也没想到因为游戏的难度而吸引很多玩家前来挑战吧，大部分的剧情才在往后的作品和漫画里给予补完，因此这里也着重从官方漫画里来讲解元祖系列的世界观。

Wily为了统治世界创造出强大的战斗型机器人到处破坏，ROCK出现进行阻止，最终在众人的帮助下成功实现了这一目标。从剧情里也不难看出，当时的人类之所以会接受机器人的存在，并和它们和平相处而不会象“《X》系列”那样产生纷争，直至到爆发精灵战争这样的全面战斗，很大一部分原因是由于旧时代的机器人在制造出的时候都被植入了“固有思考程序”，它们只会按照制造者的想法确认自己的行动是否正确，按照制造者所希望的方向去“想”、去“判断”什么是对什么是错，绝不可能什么出轨导致伤害人类，而只会听从人类的指示。这从Wily制造出的战斗用机器人只对街道、建筑、机器人进行破坏就能看出，Wily自己也是人类，他在制造的时候不可能植入“一制造出来就杀死自己”这样对自己不利的程序。（其实这种对人类没有实际威胁的对象，人类自己本身也能战胜，可是出于依赖性等种种因素，最终还是靠ROCK制止，往后作品中由人类政府所成立的“猎人”组织也充分反应出了人类这种依赖性和逃避心理。）

和现实生活里的等级制度联系后可以这么说：旧时代的机器人虽然拥有和人类相似的语言、思考等机能，但由于其出厂前就被“固有思考程序”所束缚，从根本上认为自己就是该听从人类的指示，从KING的行为上就能看出，虽然表面上是作为机器人进行战斗，实际上也只不过是服从制造出来时被植入的思考程序而已。（Forte却有点例外，他已经具有和半机器人相似的思考能力，会依靠自己的意识反抗Wily，会依靠自己的思考决定究竟是帮助ROCK还是与之进行战斗。）

后记 就是因为这种绝对安全的思想，才能形成当初旧时代的和平现象，而这种现象，也只维持了短短百年而已——最后失败的Wily制造出最强的半机器人ZERO，而Light为了对抗未知的危险，也制造出世界上第一个半机器人X。百年后，世界又跨入一个新的时代……在下辑的“洛克人世界”里，将会给各位讲述《X1》~《X3》里ZERO觉醒、Sigma叛变等新时代世界观。

最终幻想通信 FINAL FANTASY

前两辑介绍种族的时候曾经提到了有关魔雾的相关话题，可能很多掌机玩家对伊瓦利斯大陆的这个重要设定不是很了解，这次我们就来具体说说有关魔雾以及魔雾的结晶——魔石的相关知识。

伊瓦利斯大陆篇（四）

在伊瓦利斯大陆上，有一种充满奇异力量的“魔雾”。虽然被称作为“雾”，但在通常状态下，它们是无色无味的稀薄气体，混合在空气当中。人类无法通过感知察觉到它们的存在，只有对“魔雾”相当敏感的种族（如嗯莫族）才能发现。但是，如果魔雾的浓度超过了一个临界值，那么它们就会立刻变为另外一种气态形状，在这种形态下，魔雾不但为可见的灰白色，而且还带有刺鼻气味。《FFXII》和《FFTA》、《FFXII RW》中都曾出现过可见的高浓度魔雾。

▲浮游大陆和飞空艇，这两样东西是与魔雾的存在分不开的。

魔雾的密度、种类以及特性会随着地域的不同而发生改变，这种差别造成了各地气候、植被以及生物的差异。如果魔雾浓度过高的话，当地的气候就会变得十分恶劣，原本温顺的生物会逐渐狂暴化，这也就是大部分怪物的由来。

不过，出现高浓度的魔雾其实也并不是一件太坏的事情，因为魔雾同时也是一种自然能源。人类通过研究，逐渐掌握了将魔雾转化为能量的办法，以此来为人们的生活提供各种各样的便利。在最初的时候，人们并不能直接利用魔雾来进行转换，但是他们发现了一种名为“魔石”的矿石。这种矿石中往往含有大量固化的高浓度魔雾结晶，而使用这些结晶进行能量的转换会容易得多。其实，在人类大面积开采魔石前，有一群被称为“魔道士”的人便会利用魔石进行伤口治疗以及释放一些简单的白魔法。在伊瓦利斯过节时，也会有人将魔石结晶作为焰火棒使用，放出一些小型的火焰助兴。后来随着魔石技术的研发，各个种族都掌握了这种简单方便的能源技术，“魔道士”这种职业，也开始逐渐细分为“黑魔道士”、“白魔道士”、“赤魔道士”、“绿魔道士”、“青魔道士”、“时魔道士”、“里魔道士”等等数个分支。人类中魔力最强的魔道士会被封为“导士”的最高称号。魔法按来源可以分为三类：“古书中所记载的古魔法”、“后人自主研究发展的新魔法”以及“通过研究怪物所掌握的青魔法”。第三

种后来专门发展成了一门独立的学科，而前两种大多是相辅相成的。

随着魔法的兴起，一些不擅长吟唱的人开始着手研发更简便、更有效的魔雾利用方法。经过不懈的努力，人们发明了一种人造机械压缩魔雾，使其高度浓缩从而产生强大热能。这种机械所需要的燃料可以从空气中直接提取，不需要专门开采魔石，且产生的能量要比直接释放魔石的能量大得多。于是，在莫古利族的带领下，一系列以飞空艇为代表的大型机械被发明出来。到了《FFⅫ》的时代，人们的生活已经和魔雾分不开了。

但是，过分使用魔雾却会给整个世界的生态造成恶劣的影响，这就是为什么有些地方会出现大量狂暴化怪物的原因。各种代替魔雾的能源逐渐被开发出来，比如光能等等，不过论效能，这些新能源都完全无法与魔雾相比。至于魔雾形成的原因，至今还不能解释。一些玩家推断，可能是跟生命能源的循环相关，有些类似于“石油”这些现实之中的常用能源。

最后，我们再回过头来说说魔石。除了释放魔法之外，魔石还有一些特殊的用途。比如《FFⅫ RW》中支撑整个雷姆雷斯大陆的“浮游石”，其实也算是魔石的一种。浮游石的能量非常大，甚至可以看作是永恒的动力，是制造飞空艇时必不可少的重要原料之一。不过浮游石的能量是不可转换的，只能提供向上浮空的力，有些类似于“磁铁”。所以飞空艇的推进部分还是需要消耗大量普通魔石作为燃料。除了“《最终幻想》系列”之外，还有不少影视文学作品也出现过类似浮游石的设定。最著名的要算是大家都读过的经典名著《格列佛游记》了，这其中关于浮游大陆勒普泰的描述也和《FFⅫ RW》中的雷姆雷斯有着许多相同点。另外还有一部宫崎骏的经典动画电影——《天空之城》也借鉴了飞空石和浮游大陆勒普泰的设定。动画中支撑勒普泰的巨大飞空石不仅可以让人在空中飞翔，还能够释放出威力巨大的能量，这与《最终幻想》中的魔石设定几乎一模一样。



▲除了伊瓦利斯同盟作品之外，魔石还在多部《最终幻想》作品中出现过，不过相关设定却有些变化。其中最为大家所熟悉的便是“《最终幻想Ⅶ》系列”。

机器人格纳库

栏目主持 乌冬

该来的总会来的，当动画版才刚播出不久，《高达00》的游戏版就如预料中那样公布了。笔者无聊的时候翻了翻最近的TV动画收视率，发现在11月和12月的收视排行榜里，《高达00》算是勉强挤进前十位，有着这样的成绩，厂商趁热推出游戏版也是情理之中，不难看出本作浓厚的商业化气息。哈哈，以上纯属本人的一点YY，《高达00》的FANS可别较真哦，下面让我们快快进入《高达 战争编年史》密码任务考究的最终回吧。

《高达 战争编年史》密码任务小考究

VOL.FINAL

文 俯首甘为西多牛

ガンダムクロニクル 任务密码：RみちGM

水中からの挑战 任务密码：をQくあむ

出自：网站"GUNDAM.INFO"



这两个是日本高达信息综合专门站GUNDAM.INFO的专属任务，它们的开启密码只能在GUNDAM.INFO的公布页上得到，所以基本可以把它们看作是GUNDAM.INFO在游戏里打的软广告。GUNDAM.INFO是一个很不错的高达网站，只要是与高达相关的，无论是模型、游戏、漫画还是小说的最新信息都能在上面找得到，另外网站里的高达占卜小游戏也很好玩，各位高达FAN有空可以去逛逛。说回游戏吧，这两个任务本身并没什么特别的地方，《ガンダムクロニクル》里的敌人以高达系为主，其中包括了从U.C.0079年到U.C.0089年登场的所有高达机体，其中还有夏亚专用红色高达，之前没有获得的玩家在这里可就千万别错过了。《水中からの挑战》则多以吉翁军的水用MS为主，任务难度并不高，倒是游戏最后登场的特大号龟霸BOSS非常地恶搞。



▲加大号龟霸足足有精神力高达那么大。

ファミ通に魂を惹かれる者达 任务密码：おPトむこ

迫りくる巨兵 任务密码：トK4モF

出自：杂志《FAMI通》



▲毛利名人年少时的照片。

《FAMI通》不用我多说相信有很多读者都知道是什么了吧，所以在这就不浪费篇幅介绍了（乌冬：你还真省事）。跟GUNDAM.INFO一样，这两个任务也是只能从《FAMI通》上获得开启密码，不过明显《FAMI通》有诚意许多。没看见人家把整个编辑部都搬出来让广大玩家任意蹂躏了么？这种不怕牺牲的

大无畏精神真是值得我们敬佩啊(乌冬：扯太远了吧)。不过来而不往非礼也，在我们把这些编辑们玩弄在鼓掌之中的时候，《FAMI通》又公布了另一个任务《迫りくる巨兵》。和之前的相反，这个任务实乃众多EXTRA任务中少有的变态级难度任务之一，相信在这遭受打击的玩家肯定有不少。在《ファミ通に魂を惹かれる者达》里，最出名的就要算是毛利名人了，毛利名人原名毛利公信，他是FC时期以每秒14连打和高桥名人(16连打)齐名的人物，后来加入《FAMI通》任该杂志的编辑。


コロコロコミック
特報版
ファミコン新聞
スペシャル
2本立て
夏休みモーニングスペシャル映画情報!!
全国東宝系7月20日大公開!!
夢の対決
映画化決定!!
どちらが勝つか!?
高橋名人VS毛利名人
GAME KING
毛利名人のプロフィール
高橋名人のプロフィール

▲当时毛利名人跟高桥名人一起上过一个叫《GAME KING 高桥名人VS毛利名人激突！大决战》的电视节目，在节目里他俩用不同的游戏进行对决，看谁才是真正的游戏之王。另外说一下，高桥名人用手指戳碎西瓜的桥段就是出自这里。



▲游戏里的毛利名人竟然是一台尼莫……

电プレ战队

任务密码：Dこ4そモ

电击游戏

任务密码：5ハそNコ

出自：杂志《电击PLAYSTATION》

同样是出自著名游戏杂志的任务，如果之前的算是企业广告，那这两个任务就算是在帮仓西主编一个人做宣传了。两个任务都是需要消灭一些强力的敌机后再跟仓西主编对决。在《电击游戏》仓西主编竟然是一台铁球，而在《电プレ战队》里是一台高达mk－Ⅱ，说实话两个任务里杂兵的实力都要比仓西主编高很多。



▲游戏里的仓西主编，如果说铁球是为了纯粹恶搞的话，那这台高达mk－Ⅱ就真的不知道为什么而登场了，难道说是仓西主编个人的偏爱？


◀这位胡子拉茬的大叔就是仓西主编了，原名仓西诚一，咱就纳闷了，这俩任务是不是他自己掏腰包赞助的啊？竟然两个任务都和他有关。另外据说他玩《MHP2》的时间已经超过660小时啦。

到这里《高达 战争编年史》的所有相关密码任务都介绍完毕了，不知道各位读者看了之后觉得怎样呢？虽然并不怎么详细，但也希望大家能从这几次的介绍中体会到游戏之外的乐趣。

话说高达题材的作品在掌机上还真不少，动作、战棋、桌面等类型应有尽有，下个月有《阿克西斯的威胁》，再下个月有《高达00》，足以让每一位高达FAN欢呼。在下一辑的栏目里，我们将会继续探讨掌机的高达作品，作者将会给我们带来全新的内容。具体内容是什么在这里还要卖个关子，但如果你是一位合格的高达粉丝的话，那下次的内容你绝对不容错过，敬请各位期待。

米饼教室

栏目主持：米饼



上辑"米饼教室"栏目中我们为大家补上了如何用PSP播放视频，而今天我们就来接着为大家介绍如何使用PSP玩PS游戏。如今，随着Sony官方PS模拟器的不断完善以及自制固件模拟器破解的不断进步，用PSP玩PS游戏已经成为小P的一个重要功能。下面我们就来为大家详细介绍一下PSP运行PS模拟器需要注意的地方吧。

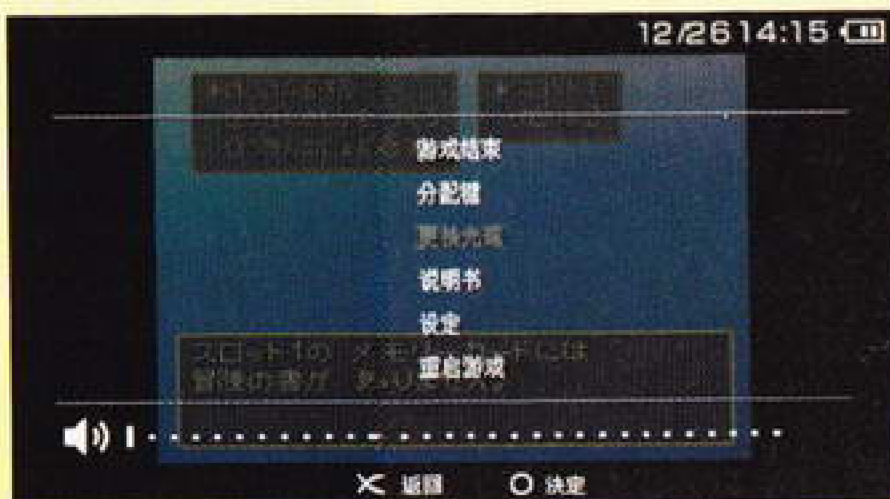
第一课 PS模拟器诞生了



米格：大家谁能说说PSP上最好玩的游戏有哪些呢？宇轩你先来谈谈吧。
宇轩：中国宪法规定，凡……
米格：宇轩，你在搞什么飞机啊！
软饼干：小子明天要回去考法律基础，这会儿正忙着复习呢。
米格：考什么？法律基础？公司不考劳动法考什么法律基础啊！
软饼干：我们的宇轩可还是个学生呢！
米格：什么！原来还没毕业就要上班赚钱养活自己啊！鉴于宇轩同学如此这般的优秀表现，这个问题还是换由软饼干同学回答吧。
软饼干：那当然是……《FF9》中文版啦！放在PSP上玩正正好，而且还可以边看攻略边打游戏，晚上钻到被窝里玩那叫个惬意！
米格：你说的游戏，好像是PS游戏吧……
软饼干：反正能在PSP上玩就行，这样说起来，那经典大作可叫个多啊，恐怕说道下课也说不完了。
米格：那你知道PSP是从何时加入PS模拟器的功能吗？

自PSP诞生之日起，就有爱好者试图开发一款模拟器将PS游戏搬上PSP的屏幕。而这伟大的梦想最终还是被Sony官方推出的PSP 3.00固件实现了。Sony官方通过在PSP固件中加入模拟器运行代码，并对PS游戏镜像进行处理，发布了数款可以在PSP上运行的PS游戏，并声称之后还会发布数款PS模拟大作，让玩家在PSP上再次感受PS的魅力。Sony推出这项功能的最终目的自然是为了把PS游戏拿出来卖再捞一把，但对广大玩家而言，守株待兔一般等待Sony推出一款自己心爱大作的PSP版显然是一件很痛苦的事情，不过好在自制固件很快就解放了PS模拟器这项功能，并推出转换PS模拟游戏的软件。让广大玩家凭借自己手中的PS游戏镜像就能制作PS模拟游戏。有了丰富的PS游戏做后盾，让本来缺乏经典游戏的PSP顿时多了许多可玩的大作，更是有不少PS粉丝因为这个功能而加入到PSP一族的行列。

第二课 PS模拟器也有版本之分

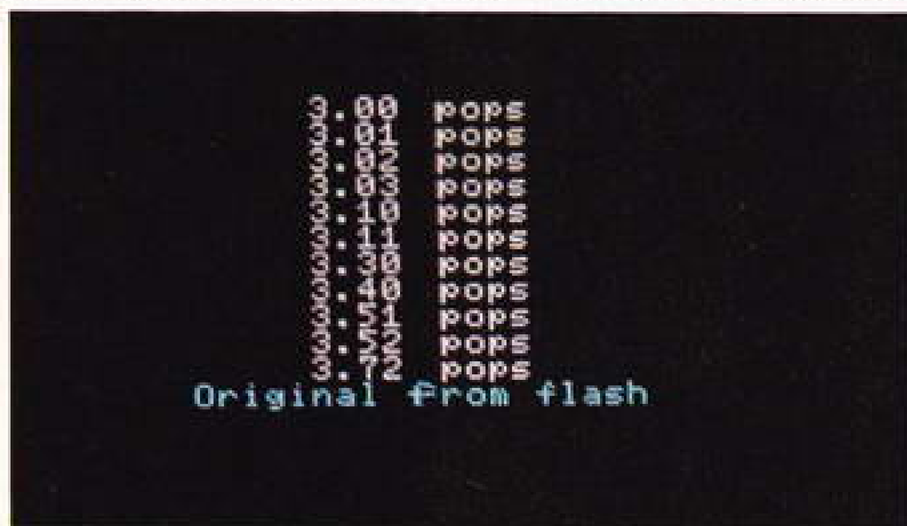


软饼干：那么根据你的说法，实际上PS模拟器还是整合在固件中的。我们拷贝到记忆棒上的不过是针对PS模拟器制作的专门格式的PS游戏镜像了？
米格：没错，是这个意思。而且Sony在PSP固件不断升级的过程中，还在对PS模拟器不断进行着升级。
软饼干：难怪总觉得PS模拟器的操作菜单越变越复杂了。
米格：是啊，最开始在3.00版固件刚加入模拟器的

时候，菜单里连重启游戏的功能都没有。而现在，随着各种设定项的不断完善，模拟器功能也是越来越强大，3.71、3.72官方固件中还加入了“更换光碟”的功能，让那些多盘PS游戏也能够压缩在同一个PS模拟游戏中，通过在模拟器里换盘，达到实际游戏时更换光盘的目的，完美解决了多光盘PS游戏的模拟。当然，在不断升级的过程中，PS模拟游戏转换程序也进化过几次，所以在新版固件许多以前PS模拟游戏就会出现无法运行或贴图错误等问题。

软饼干：那遇到这些问题应该怎么办呢？

米格：当然是使用Popsloader啦！



自制固件作者Dark Alex在破解了官方固件的PS模拟器后，还推出了PS模拟游戏制作软件，而在模拟器以及转换软件在经过几次升级后，许多原先转换好的PS游戏无法在新版自制固件上运行就成为一个突出问题。于是，Dark Alex又制作了这款名叫Popsloader的自制固件插件。从各个版本的PSP固件中提取出PS模拟器模块文件，并将他们存储在记忆棒中，Popsloader就能够在运行PS游戏时让玩家手工选择PS模拟器的版本，从而解决模拟器兼容性的问题。这里需要提到的是，Sony官方固件升级过程中对PS模拟器有几次重大的改进：首先，3.40以上版本的PSP固件为了让PS模拟器存档与PS3存档通用而修改了PS模拟器的存档方式，因此如果你使用Popsloader来玩PS游戏，之前使用3.40以上高版本模拟器玩的话，再用低版本玩会无法读取存档，而反之则会自动升级存档格式；其次，从3.71版本开始，PS模拟器加入多盘模拟功能，如果你所玩的是那些将多张PS光盘压缩在同一个模拟游戏中的游戏，就必须使用3.71版以上的模拟器，否则游戏将会无法进入。

PS模拟游戏放哪里

米格：经过刚才的介绍，相信大家对PS模拟游戏的运行原理都有了一定的了解了吧。

软饼干：没错，了解是都了解了，就是不知道这些游戏具体怎么用。

米格：你急个什么劲啊，介绍完原理自然会介绍具体操作嘛，如果原理都不明白，操作过程遇到问题都无法解决了。

软饼干：那下面我们还是快点跟大家说说如何拷贝、运行PS模拟游戏吧。

与其他模拟器不同，PS模拟器实际上是被整合在官方推出的PSP固件中的，然后将PS游戏镜像打包在EBOOT.PBP这种PSP格式的可执行程序中，配合固件中的模拟器内核来开启PS模拟游戏。所以在实际操作过程中，我们拷贝到记忆棒上的，实际上是一个PS模拟游戏。一个完整的模拟游戏包含有整合PS镜像的EBOOT.PBP主程序、Keys.bin加密认证文件（使用新版自制固件已经可以免除此文件）以及document.dat游戏说明书（可以在游戏中观看的说明书文件，非必须具备项），在记忆棒的PSP/GAME目录下创建一个文件夹，将PS模拟游戏放置在文件夹下后就可以在“游戏”→“Memory Stick”下识别到了。



获得PS模拟游戏的途径有两种，一种是通过PS3或电脑登陆PlayStation Store官方网络商店付费下载由SONY官方推出的PS模拟游戏，第二种则是通过手头的PS游戏光盘或镜像来自己制作PS模拟游戏，或是下载网络上其他玩家制作好的模拟游戏。目前从PlayStation Store香港站购买一款PS模拟游戏价格只要35元人民币，支持国内信用卡支付，用电脑就能搞定，可以说还是非常方便的。不过如果你手头就有一大堆的PS游戏，要说最方便的途径，当然是自己动手制作模拟游戏啦。至于详细制作方法，我们还是在下辑为大家介绍吧！

玩转NDS

文 小超 编 米格

NDS软件学院

VOL.19

又到期末，又到复习备考的日子，正是学生朋友们最忙的时候。不过想想考试以后就是悠长的假期了，想必能鼓足劲好好复习了吧，笔者也在这里先祝愿大家考出好成绩哦。下面一起看看近期的NDS软件新闻。

软件新闻

ScummVMDS 新版公开

NDS上的老式电脑游戏模拟器ScummVMDS于今年1月初发布V0.11.0 beta2版。新版中，当软件缩放功能开启的时候可以切换上下屏，另外还加入了对《Future Wars》、《Gobliiins》两款游戏的支持。ScummVMDS目前能够运行的游戏非常多，不少游戏的运行效果也很不错，喜欢老游戏的朋友可以关注一下。



DS Calibrate 新版发布

NDS上的触摸屏定位软件DS Calibrate于去年年底发布V0.9b版。新版采用了新的用户界面，还取消了固件备份的功能。我们可以利用DS Calibrate来检测触摸屏的定位是否准确。比起NDS本身自带的触摸屏定位功能，DS Calibrate要更加专业一些。在主界面中，我们可以通过点击9个触点来判定触摸屏的定位准确性。按X键会进入校准界面，点击不断移动的触点以校准定位。另外，上屏中还会显示当前定位的坐标。如果你的NDS触摸屏定位有问题，可以试试这款软件。

DS Calibrate

Cal 1 (512, 512) (32, 32)
Cal 2 (3584, 2048) (224, 128)
offset (0, 0)
stylus (0, 0) (0, 0)

Pour calibrer l'écran tactile, veuillez pointer la marque avec le stylet.

Touchez les marques pour tester le calibrage.

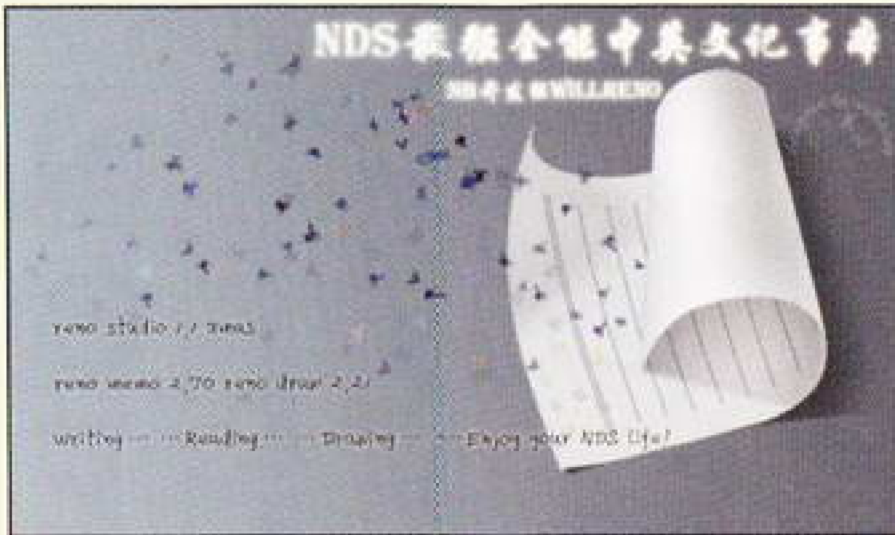
X - Calibrer. A - Sauvegarder.
Y - Positionner les points de calibration.

Tuna–viDS 推出



AVI格式的MPEG–4视频容量小而且很清晰。能直接在NDS上播放AVI是很多玩家梦寐以求的功能。如今Tuna–viDS实现了它。Tuna–viDS内置了AVI解码器，能够直接在NDS上播放NDS视频。软件自带了一段AVI文件，播放时清晰流畅，没有停顿等异常情况出现。用户也可以自己转换AVI视频，要求分辨率选择为NDS屏幕大小即256×192象素，最高不能超过12帧，编码方式为Xvid，另外音频部分需为单声道的MP3格式。视频播放时，上屏显示视频内容，下屏显示信息提示，按NDS的B键为暂停，A键为继续播放，按X键关闭下屏的背景灯。

Reno Studio 开发进入新阶段



NDS用多功能软件Reno Studio推出圣诞版后，开发小组WillReno目前进入了新的开发阶段，集成Reno Memo 1周年特别版的Reno Studio V1.2开发计划已经启动。推出日期预计在今年的4月22日，看来大家还要耐心等待哦。另外PSP版的Reno Memo Portable也正顺利开发中，将会支持PSP–1000和PSP–2000两种型号的主机，现在已经完成了中文输入法部分，可以通过拼音输入汉字了。

软件学院

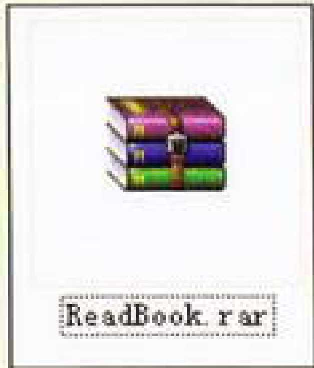
软件名称：ReadBook
软件作者：YYJoy 乐水

用 ReadBook 阅读电子书、看图、听音乐

2007年可以说是国内NDS软件作者们发威的一年，Reno Studio、RedBoy、NewDictS等都带给我们太多惊喜。ReadBook同样是去年杀出的国产NDS软件黑马，由YYJoy的乐水制作，实现了电子书阅读、图片浏览、音乐播放三大功能。ReadBook的体积小巧，使用简单，还能在播放音乐的同时看电子书。下面说说ReadBook的详细使用方法。

安装

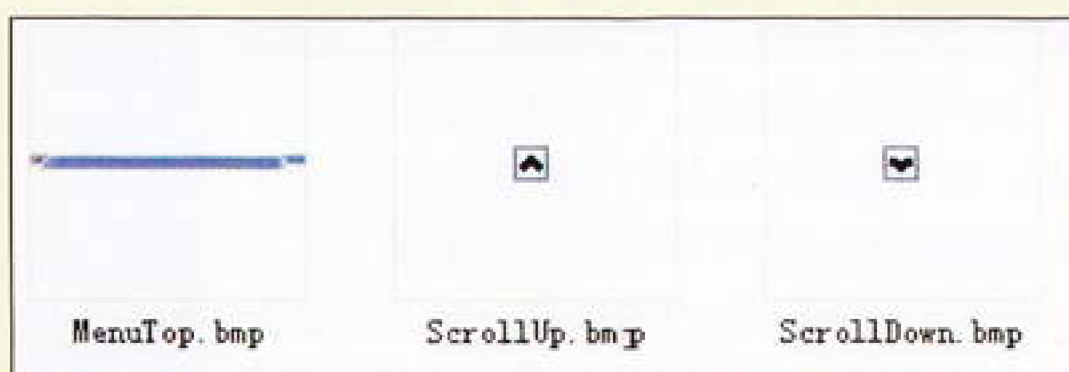
1 从网上下载ReadBook并在电脑端解压缩。目前作者提供了支持R4、SC、EWin2烧录卡的三个版本下载。



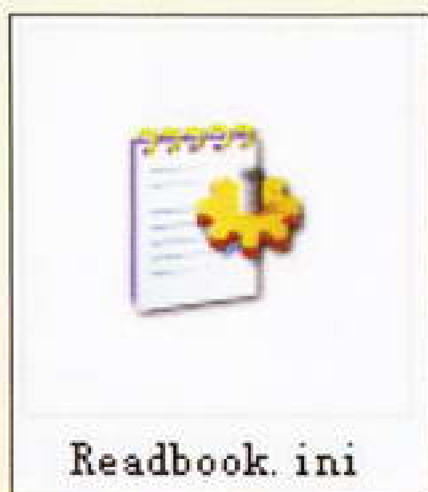
2 将主程序ReadBook.nds以及data文件夹拷贝到烧录卡存储卡的根目录下。readme.txt中是程序的使用简介。



3 data文件夹内存放了ReadBook的背景图片，玩家可以自行修改并替换，更改皮肤。但要注意替换后的图片应和原图保持同样的文件名和尺寸。



4 Readbook.ini文件可以用记事本程序打开，通过修改颜色代码，可以更换菜单以及文字显示颜色。如果对颜色代码不了解，保持默认即可。

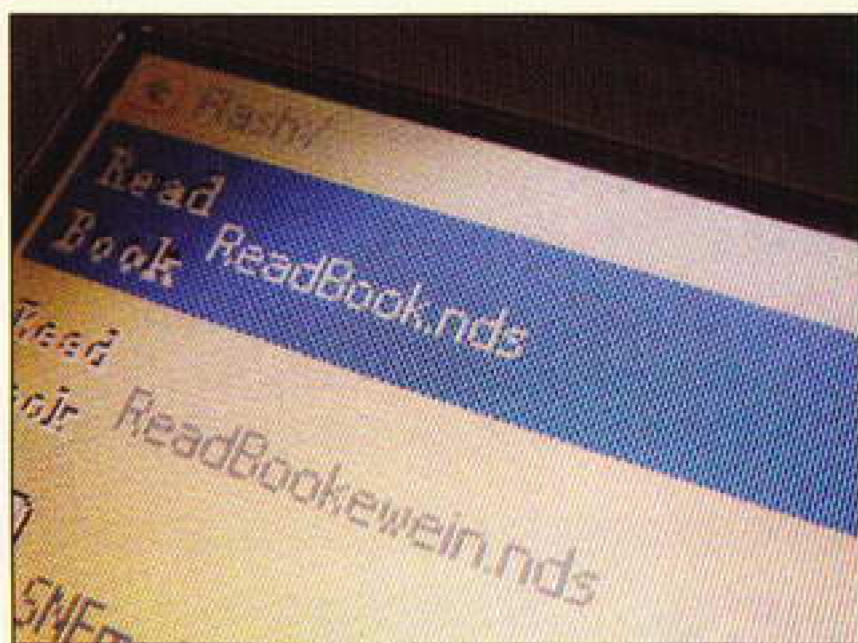


5 ReadBook能够识别TXT格式的电子书、BMP格式的图片以及MP3格式的音乐。这些文件我们拷贝到烧录卡存储卡的任意位置都可以。ReadBook只能显示8个字符的文件名，也就是4个中文汉字，所以文件名称最好不要太长，否则ReadBook中会以类似"~1"形式的省略表示。比如"新建文件夹"在ReadBook中会显示为"新建文~1"。



使用

1 在NDS上找到ReadBook并运行。





2 程序首先会自动扫描存储卡根目录的文件和文件夹并罗列出来。

NDS按键	功能
↑	向上移动一行
↓	向下移动一行
←	跳到第一个文件

NDS按键	功能
→	跳到最后一个文件
A	打开选中文件或目录
B	返回上层目录

3 在TXT文本上按A键确定进入电子书浏览界面。注意文本容量不要超过2MB哦，如果超过了则只能显示前2MB的内容。

NDS按键	功能
↑	上移一行
↓	下移一行
←、A	上翻一页
→、B	下翻一页
START	返回文件列表

```
山东省计算机会计考试步骤(会计电算化)
一，输入身份证号，回车；
二，处于等待状态，时间到时，"开始"按钮变黑色，单击"开始"，进入考试软件；
三，单击"业务题"，出现业务题的界面；
四，在"请选择会计软件模块"中选择"环境配置"，单击"运行"，单击"是""确定"，出现"环境配置完毕"，单击"确定"；
五，在"请选择会计软件模块"中选择"维护工具"，单击"运行"，单击"确定"("用户"及"口令"均为默认)，进入"维护工具"窗口，单击"用户管理/用户注册注销"，单击"编辑/注册"，输入第一个用户信息，

addUI() start
addUI-loop 35143736
addUI-loop 35143208
addUI-loop 0
addUI-1 start 2
addUI-1 over

addUI() start
addUI-loop 35143736
addUI-loop 35143208
addUI-loop 35144000
addUI-loop 0
addUI-1 start 3
addUI-1 over
FreeMem=2463744 byte
changeActiveUI ok
...~1.TXT
FreeMem=2459648 byte
len=2621
FreeMem=2193408 byte
```

4 BMP图片上按A键确定进入图片浏览界面。注意，ReadBook只能浏览BMP格式的图片，其他格式如JPG、GIF图片无法打开。另外，用户可以对图片进行放大或者缩小，但本功能只支持最大尺寸为1024×1024的图片，如果大于这个尺寸，则不能放大，但可以缩小。

NDS按键	功能
A	缩小图片
B	放大图片
X	全屏显示图片
Y	原尺寸显示图片
START	返回文件列表




```
addUI() start
addUI-loop 35143736
addUI-loop 35143208
addUI-loop 35144000
addUI-loop 0
addUI-1 start 3
addUI-1 over
FreeMem=2463744 byte
changeActiveUI ok
...~2.BMP
FreeMem=2459648 byte
open bmp file ready
open bmp file ok
read bmphead ok
Load Bitmap 24bit
24open bmp ...~2.BMP ready
24open bmp file ok
24read bmphead ok
24malloc size= 157975
24mallock ok-124malloc ok
width=355  height=445 65535
```

5 在MP3文件上按A键即可开始播放音乐。ReadBook的播放界面比较简陋，只会显示当前播放MP3的文件名。此时如果按X键可以返回文件列表进行其他操作，当MP3播放时按X键则可以返回MP3播放界面。

```
正在播放 09爱情~1.MP3

X键后台播放  Start 停止退出
addUI-1 over

addUI() start
addUI-loop 35143736
addUI-loop 35143208
addUI-loop 35144000
addUI-loop 0
addUI-1 start 3
addUI-1 over
FreeMem=2463744 byte
changeActiveUI ok
09...~1.MP3
FreeMem=2459648 byte
start mp3
start1 mp3

Format=Layer III
ChannelMode=JointStereo
BitRate=128kbps
SampleRate=44100Hz
play1 mp3 44100  1152  2
play2 mp3
```

总体来说ReadBook的功能不错，只是在细节功能上还有待改进。当然，如果能加入对更多格式文件的支持，比如HTML、JPG、WMA等，相信会吸引更多用户。

曾经风光一时的N-Gage游戏现在已经变身为Nokia手机的一个全新游戏平台。拿着朋友新购入的N81玩了两个N-Gage平台的游戏，发现3D效果出众，绝对可以和NDS比美。可惜的是手机按键偏硬，操纵感很差。看来N-Gage平台的前景并不乐观。难不成真得让任天堂或者索尼出马，才能生产出完美的游戏手机？最后再提醒大家一下，文中提到的软件已经同步更新到Levelup.cn，具体地址可以参看书后的掌机资源下载列表。

烧录卡新闻站

VOL.25

文 小超 编 米格

已经有1年多没见的朋友突然在QQ上现身。寒暄几句后，朋友突然问："现在哪种NDS烧录卡插入后是不突出的？"扔给他一堆烧录卡厂商网站网址后，愤然关闭QQ。即使在网络相当发达的今天，仍有不少火星来客……下面还是一起来看看近期的烧录卡新闻吧。

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZFlash V新内核公开

EZ小组于去年12月24日推出EZFlash V用V1.66内核。新内核修正了金手指解析引擎的错误和Bootloader引导程序启动时清空EZ三合一扩展卡存档的问题。EZ三合一扩展卡的用户需要在NDS启动时按R升级Bootloader。新内核还将默认的三合一扩展卡设置为GBALink，并新增了随机皮肤功能，附带的resetsp.bin中的ROM信息也更新到NDS第1862号ROM。



新版内核的亮点在于支持随机皮肤更换，每次开机会变换不同的皮肤。用户可以将皮肤文件放到类似skin0、skin1的目录中，然后复制到moonshl文件夹下。新内核最多支持16个皮肤。注意，moonshl目录中的skin目录为系统默认皮肤，不可以删除。将皮肤文件放入moonshl下就自动开启了随机皮肤功能，如果想关闭该功能，只要将skin以外的皮肤目录删除即可。

AceKard

http://www.acekard.com

AceKard R.P.G.新内核推出

烧录卡新贵AceKard R.P.G.于去年12月24日推出V4.06版新内核。新内核修正了6GB以及以上大容量的SDHC标准TF卡在菜单中剩余容量显示不正确的问题；加入了软复位等功能的多语言翻译菜单。如果用户的卡带提示无法通过TF卡运行游戏，可以修改_rpg目录下的sdlist.ini文件，用记事本打开后，把"SD Card Speed"项目下的数字修改为较小的数字。如果修改后，TF卡内的游戏仍无法运行，则用户只能将游戏拷贝到卡带内置闪存中运行。



SuperCard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SC新内核发布

SuperCard于去年12月24日发布SC-SD等Slot2槽烧录卡用烧录软件V2.65版。新版软件修正了《打砖块》日版类型的游戏存档问题，并优化了代码，改进了存储卡读取速度。



SCDSO新内核发布

SuperCard于去年12月31日发布SCDSO用V3.0 SP1内核。新内核增加了复位插件，ImgView看图软件可以按START键复位了；修正了DLDI数据对齐的问题；运行自制软件不会生成SAV和SCI文件；加入了用户补丁选项信息库，玩家可为每个游戏单独设置补丁模式；加强了对生成文件的错误检查，避免了存储卡写入错误；修正了补丁库的部分错误。新内核还升级了即时存档程序，目前版本为V1.1，同时兼容V1.0老版本，改进了存储卡读写速度，SDHC版的速度改善更为明显。用户在使用中，如果发现即时存档后声音不正常，可以将NDS合上，游戏进入待机后再打开NDS，声音就会变正常了。



NeoFlash

厂商网站：http://www.neoflash.com

MK5新内核推出

NeoFlash于今年1月1日推出MK5烧录卡用V1.45内核、V2.54菜单。新版修正了《最终幻想Ⅳ》运行的错误，还修复了DLDI补丁的一些问题。新内核和菜单程序适用于MK5 Giga 8Gb、16Gb版本。



前段时间看到了NDS用的FC游戏配件，虽然体积庞大，但插入后可以直接玩FC卡带游戏，效果一流。受NDS机能限制等多方面的原因，迄今NDS上的FC、SFC、MD模拟器都不完美。烧录卡能否加入辅助处理器，在硬件上支持模拟器呢？在SFC时代，通过卡带内置的辅处理器提升游戏机性能的例子不少。不知道NDS上是否会出现这样的烧录卡，笔者可是很期待这种烧录卡的诞生呢。

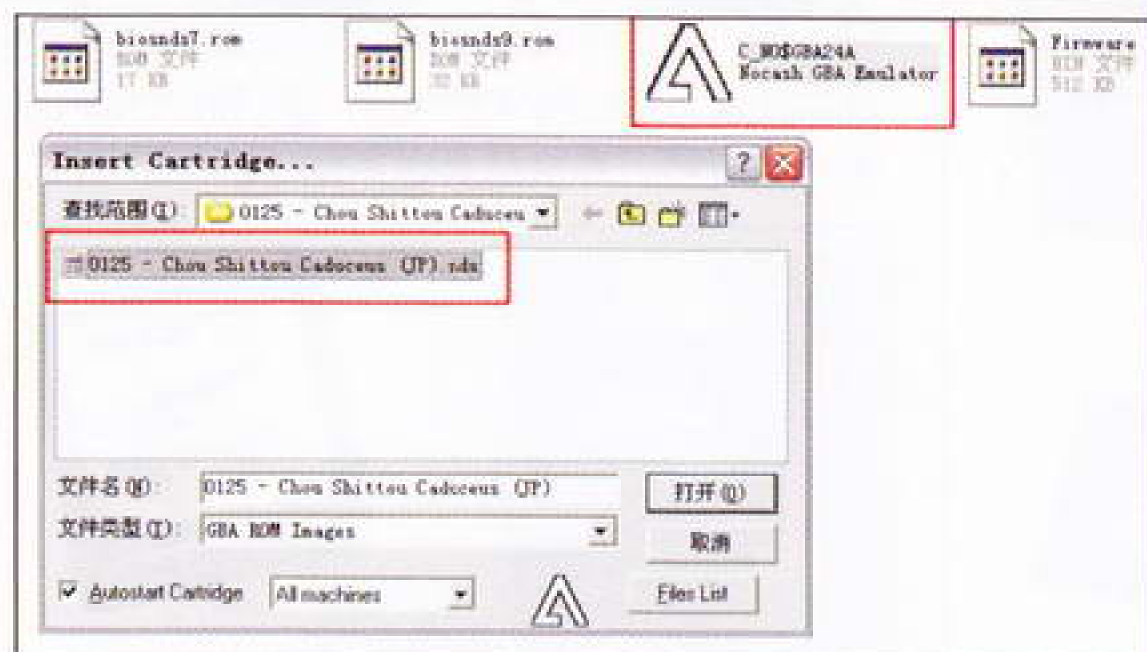
NDS模拟器接近完美

——小评No$GBA V2.6版

早在半年前，笔者在《掌机王SP》68辑中就为大家介绍过这款名为No$GBA的NDS模拟器，不过那时的No$GBA V2.4c版虽然运行大部分2D游戏接近完美，但在3D游戏模拟方面，确实还存在比较大的问题——速度过慢、许多游戏场景无法正常显示、一些ROM甚至无法运行……不过经过了这半年来的不断更新和改进，作者终于为我们带来了最新的No$GBA V2.6版，作为首个收费的NDS模拟器，兼容性、速度等方面自然有着不凡的表现。下面就让我们一起来看看吧。

文 寰仔　编 米格

使用介绍





No$GBA的详细使用方法，68辑中已经有了详细的说明，新版本在使用方法上与旧版并没有区别，同样是在下载后运行No$GBA.exe主程序，在弹出的文件浏览窗口中选择想要运行的NDS ROM后，就会开启模拟器了。这时直接按下F11就会进入模拟器设定界面，下面我们就来看看新版No$GBA的一些进化之处吧。

1. 速度优化

Emulation Speed, LCD Refresh

Realtime, Auto

新版No$GBA在速度上进行了大幅度优化，第一项“Emulation Speed,LCD Refresh”(模拟器速度设置)选择“Realtime, Auto”一项程序会自动跳帧，以保证模拟过程中能够保持100%的实际游戏速度。经笔者测试，大部分2D游戏选择这一项都能够非常流畅地运行，速度也很完美。而运行3D游戏时往往耗费资源较大，无法满帧运行，选择Realtime一项则会自动跳帧运行，根据选择渲染器不同速度有所不同。“3D Renderer”(3D渲染器)一项选择nocash一般能够保持70%以上的速度。如果嫌游戏速度过慢，我们可以选择“Realtime*2,Auto”一项对游戏进行两倍加速的跳帧处理，这样就可以在一些游戏过场部分节省大量时间了。

Sound Output Mode

Digital Stereo

刚刚提到了模拟器速度设置，其实想要提高模拟器运行速度还有一个比较有效的惯用伎

俩，那就是屏蔽声音模拟了。直接在“Sound Output Mode”一项将声音设定选择为“None”即可关闭声音模拟，或者选择“Digital Mono”单声道模拟声音，也能减少CPU的消耗。不过凭借现在电脑强大的机能，一般情况下是不需要关闭声音的。

2. 效果优化



No$GBA支持24位色深输出，能够让模拟器画面色彩更加鲜丽，甚至超过NDSL本身的画面色彩效果（当然前提是你有个很不错的显示器）。而Video Output就是调整色深的地方，15bit是NDS本身使用的26万色色深，而24bit则是电脑的真彩色深，我们当然推荐大家选择前者了。



No$GBA V2.6版另一个进化之处就在于加入了3D渲染器的选择。目前，No$GBA一共提供了两种3D渲染器，当游戏出现3D画面时，3D渲染器就会起到它的作用了。“3D Renderer”（3D渲染器）一项选择nocash渲染的话，渲染速度高、透明度支持好，但是渲染不精确；而如果使用opengl渲染器渲染，3D模型的精度会高很多，而且多变形平滑效果也更突出，但速度会明显减慢（如果使用“Realtime，Auto”速度设定的话会发现跳帧更加严重），而且贴图透明度目前还存在比较大的问题，经常会出现该透明的地方没有透明掉的现象。而使用none模式3D画面则不会显示。

3. 存档设置



存档一向是NDS/GBA这些卡带机比较麻烦的一个问题。由于游戏卡带采用了多种不同的存档芯片，这也就需要玩家在使用模拟器的时候根据不同的游戏设定不同的存档类型。虽然No$GBA提供了FRAM 32KBytes这种模拟器自身的压缩存档类型，能够正常兼容大部分游戏，但遇到个别负隅顽抗的“佳作”还是会因为存档错误而导致游戏中无法正常存档甚至无法开启游戏，让玩家误以为是模拟器兼容性的问题。所以当大家启动游戏出错时，别立刻下定论是模拟器不行，在网上查找游戏的正确存档类型后在模拟器中选择它，保存设置后再重置游戏，看看是不是能够正常存档或正常开启游戏吧。

总评

经笔者测试，使用No$GBA V2.6版运行大部分2D游戏都非常完美，不论速度还是画面，与NDS基本没有两样。3D方面速度能够保持在70%～100%之间，这还是在一台配置一般的赛扬1.8GHz的电脑上，而对于目前主流主频3GHz的家用电脑而言，速度当然更有保证。如果你还没有购买NDS，那么不妨先用No$GBA来感受一下它的魅力吧。

No$GBA相关软件介绍

随着No$GBA在兼容性和速度上的不断提高，使用的玩家自然越来越多。不过No$GBA在一些附加功能上却有些不尽人意，没有提供画面放大和旋转的功能就为使用者带来不少麻烦，在电脑上也只能通过小小的窗口玩NDS游戏，玩久了眼睛自然是酸痛不已。好在有不少模拟器爱好者为其开发了外挂软件，专门来解决这个问题。

目前能够支持最新版No$GBA V2.6的这类软件一共有两款，一款是伴随No$GBA更新

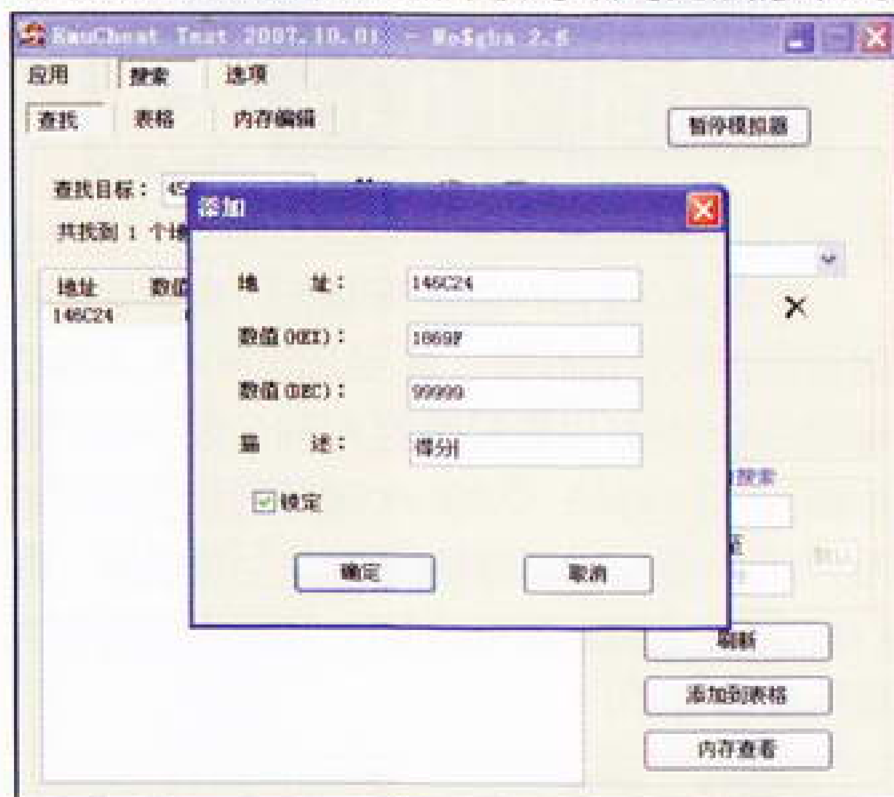


了数个版本的NDS2xGL，这款由国外玩家制作的放大镜软件采用了内置插件的原理，与No$GBA很好地结合在一起，而且它“人如其名”，开启后No$GBA就会直接以两倍的画面大小运行NDS游戏，这款程序还提供了多种平滑渲染模式，让放大后的画面也能看起来舒畅，而不是一个个的大马赛克效果，另外它还支持进程优先以及跳帧，能够对模拟器速度进行再优化。



另一款放大镜软件则是由国人开发的myZoom，这款软件原本是一款专门用来放大Windows界面下软件界面的，但在No$GBA盛行后，软件作者就将其制作成了一款No$GBA专用的放大镜软件。它采用外挂窗口显示，能够自动捕捉No$GBA程序窗口，之后对其进行平滑放大。软件分为硬加速和软加速两个版本，硬加速版使用OpenGL渲染器加速处理，能够节省更多的CPU资源，最小程度减少软件对模拟器速度造成的影响。而软加速版则适合CPU处理器频率比较高的电脑，如果你的显卡无法兼容硬加速版本，那么软加速版就将成为你最佳的选择，目前软加速版除了不支持旋转屏幕外，其他功能也是样样具备。

除了放大软件外，模拟器最需要的功能，自然是修改器了。之前我们就为大家介绍过EmuCheat这款模拟器专用修改器软件，它是一款支持多平台模拟器的外挂修改软件，能够通过更新模拟器主程序基址而跨越模拟器自身软件版本升级导致的无法修改的



问题。而在No$GBA发布了V2.6新版本后，软件制作者也是在第一时间针对新版本No$GBA制作了EmuCheat的修改基址，让玩家享受游戏修改的乐趣。下载了新版No$GBA的基地址后解压缩，将获得的NO$GBA.EMU文件拷贝到修改器目录下的“Emus”文件夹中。之后开启修改器，就能根据《掌机王SP》之前的教程使用它来修改No$GBA运行的游戏了。



综合这些软件，你会发现在电脑上玩NDS游戏其实也是很爽的事情。这些软件的详细使用，推荐大家参看笔者参与制作的《NDSL游戏模拟乐园 Vol.2》，文中提及软件在该书光盘均有附赠，并且手册中还配有详细使用教程，看过之后你也一样能轻松玩转NDS模拟器。

玩转PSP

PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.19



前几日、同事拿来一台刚借来的PSP拷游戏。向记忆棒里扔了《山脊赛车2》等几个ISO后，在XMB中却没有发现游戏运行图标。跳到系统设置中一看，竟然是远古的1.50版机器。不得不佩服机主，能抵挡住诱惑，坚持到现在而不升级是多么不容易啊。下面先看看PSP软件新闻吧。

游戏破解

M33新版固件即将发布

最近，PSP破解又有可喜的进展。索尼在3.80固件中采用的新加密算法被成功破解。新版的PSARDumper已经能够正常将3.80固件中文件解压，用户可以如先前一样在PSP上运行PSARDumper，DUMP 3.80固件到记忆棒。既然固件被DUMP，新版M33的推出就只是时间问题了。据传，Dark Alex已经完成了3.80 M33的开发，新M33固件的运行相当完美。没有放出的原因，是Dark Alex想让其更加完美。Dark Alex试图让所有的自制软件和插件都能在3.80 M33上使用，彻底跨越不同固件版本的鸿沟。如果真能实现，那3.80 M33的意义无论对软件开发者还是普通用户来说都将非同一般。

模拟器

PSPBEEB

PSP上的老式电脑模拟器PSPBEEB于去年12月29日发布V1.1.0版。新版改进了游戏运行速度，但仍只能达到40FPS左右，看来作者还要加把劲；加入对3.XX固件的支持，PSP-2000也能使用了；每个存档文件会保存缩略图，读取存档时可以根据缩略图选择不同档位，十分直观；在设置中加入显示FPS帧率的功能，开启后可以在游戏中实时显示当前运行帧率；加入了对滑杆的支持，可以快速地移动光标。如果你对BBC Micro这款骨灰级电脑有兴趣，可以试试PSPBEEB。



自制软件

LightMP3 新版公开

PSP 用音乐播放器 LightMP3 于去年12月27日发布V1.7.0版。新版加入了选项设置界面；默认音量会保存到设置文件中，下次再启动播放器时会以默认音量播放；切换音乐时加入渐变效果；在选项中能设置屏幕亮度检测。新版改进了播放引擎，可以在 20Mhz CPU 频率下播放 MP3、AA3、OMG、OMA 音乐，在130Mhz CPU 频率下流畅播放FLAC无损音乐。另外，播放时还能根据音乐格式自动调节CPU频率，达到省电的目的。



PSPTube 新版发布

PSP 用 YouTube 视频浏览软件 PSPTube 于去年12月29日发布新版。新版中解决了○键和 × 键无法正常工作的问题；可以进行截图；按START键能控制视频的播放和暂停。新版的界面仍没有改变，也没有加入视频另存为的功能。另外，当从在线模式转为离线模式时可能会发生错误。由于 PSPTube可以播放FLV视频，所以更多的人都是将其作为 FLV 播放器使用。希望作者能多加强这方面的操作易用性。

同人游戏

《KartRider Portable》推出

国内时下最流行的赛车游戏是什么，相信很多朋友会回答是《跑跑卡丁车》。如今，玩家们也能在PSP上玩到感受这款游戏的乐趣了。《KartRider Portable》是由国内玩家Sakika等人制作的仿《跑跑卡丁车》游戏，已经有了较高的完成度。游戏中可以选择5位角色，赛道则有4条。游戏以 2D 横向的方式进行，虽然画面不如原作，但因为加入了攻击和加速系统，所以也很有趣味。按L键微量加速，按×键均衡加速，按R键则是道具防御，按START键暂停游戏。遗憾的是游戏目前只能在1.50版核心的PSP-1000上运行。



软件学院

信手涂鸦 Bermuda CS 使用教程

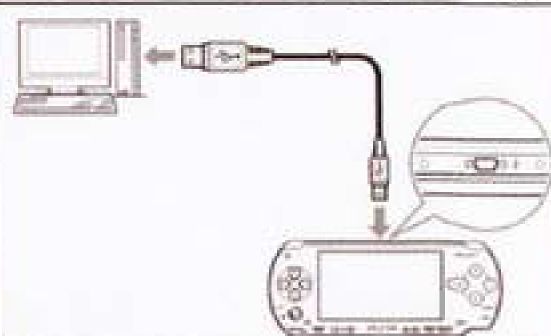
软件名称：Bermuda CS
最新版本：V9
软件作者：Bumuckl
适用机种：PSP-1000
相关网站：http://www.bumuckl.com

NDS 上的绘图软件 Colors 肯定让很多PSP玩家羡慕不已吧。其实，PSP上也有类似的软件，它就是Bermuda CS。虽然PSP没有触摸屏，不能直接在屏幕上绘图，但Bermuda CS有着极为丰富的功能，同样能让你做出美丽的图画。下面让我们一起来看看 Bermuda CS的详细使用方法吧。

安装指南

1. 下载Bermuda CS的文件包，并将其解压缩，软件最新版是 V9。





2. 将PSP通过USB连线与电脑相连。

3

BermudaCS 2007-12-26 21:41　Screenshots 2008-1-5 17:28　Instructions.pdf 2007-12-26 22:29 Adobe Acrobat Do...　Anleitung.pdf 2007-12-26 22:41 Adobe Acrobat Do...

将名为BermudaCS的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内。

快速上手

1



在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

2



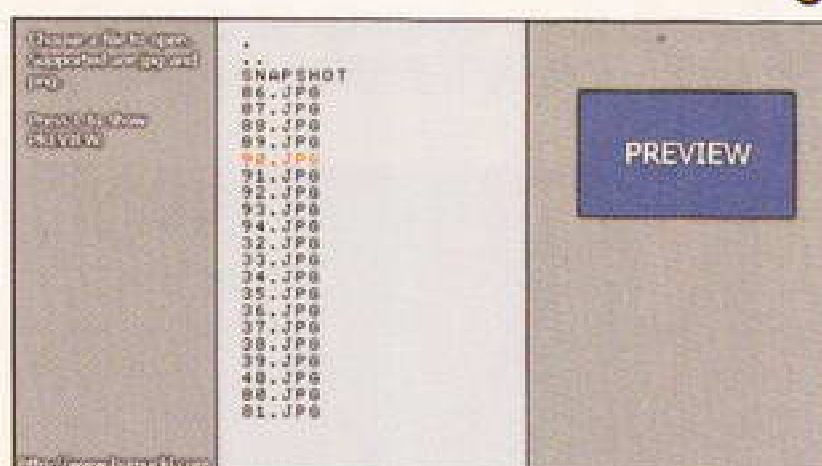
找到BermudaCS，按确定键开始运行。

3



首先进入文件选择界面。选择New选项按×键可以新建画布，还可以设置画布的大小，其中Width为宽度，Height为高度。选择Go按×键确定，新建画布。

4

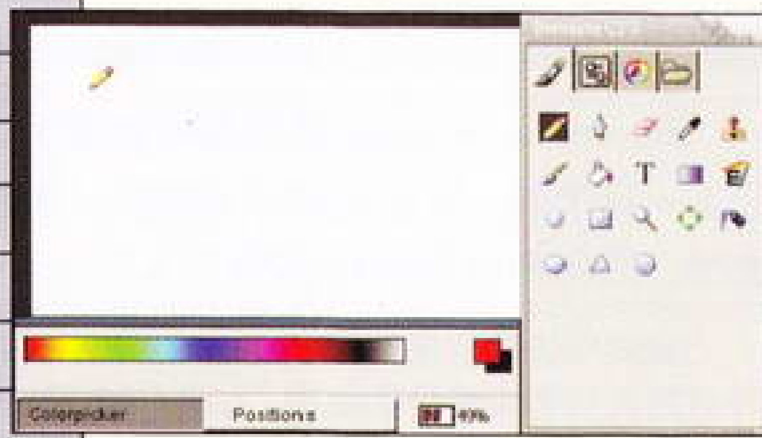


文件选择界面中如果选择Open会进入文件列表，可以选择一幅以前绘制好的图片进行修改。用方向键的上、下移动光标选择文件，按×键确定。

5

接着BermudaCS的主界面分为三个部分，左上方为画布，这是我们绘制图画的地方；右方为功能区，可以选择各种绘图工具或者进行各种操作；左下方则是颜色调节带或者定位工具。各操作按键功能如左侧表格。

PSP按键	功能
方向键	在功能区中移动光标
滑杆	在画布中移动光标
×	在画布中为绘图，在功能区中为确定
△	功能区中为取消操作
○	功能区中修改数值
START	切换不同的功能区
SELECT	在颜色调节带和定位工具间切换
L、R	快速调节色彩



6

首先按方向键在功能区中选择绘图工具。将光标移动到绘图工具上，然后用滑杆在画布上移动光标，按×键即可绘制出图形。



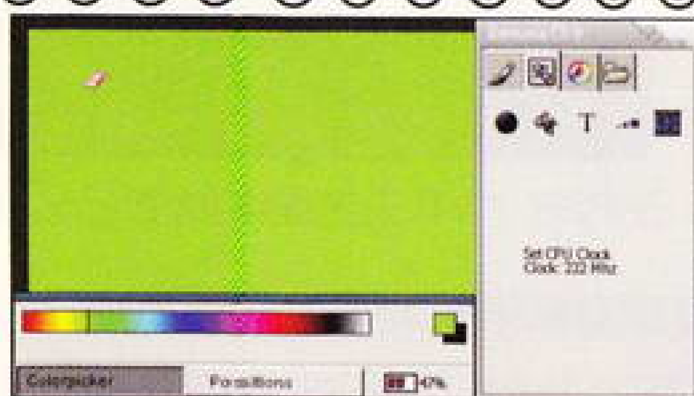
7

功能区中提供了画笔、钢笔、滴管、填充桶等多种工绘图工具，可以根据需要选择。另外，我们也能绘制出圆形、矩形、方形等图形。



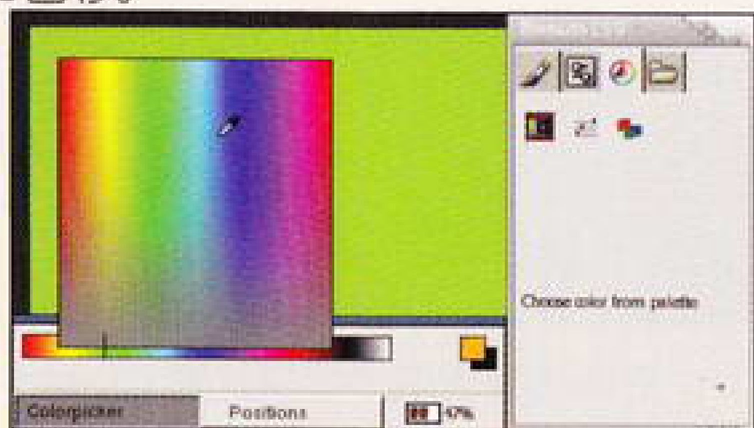
8

Bermuda CS分为四大功能区，从左至右分别是第一、第二、第三、第四功能区。绘图工具位于第一功能区。我们按START键切换不同的功能区。每个功能区提供的功能不同。在第二功能区中，我们可以选择CPU图标调节CPU的运行频率。



9

在第三功能区中能够以三种不同的方式调节色彩。

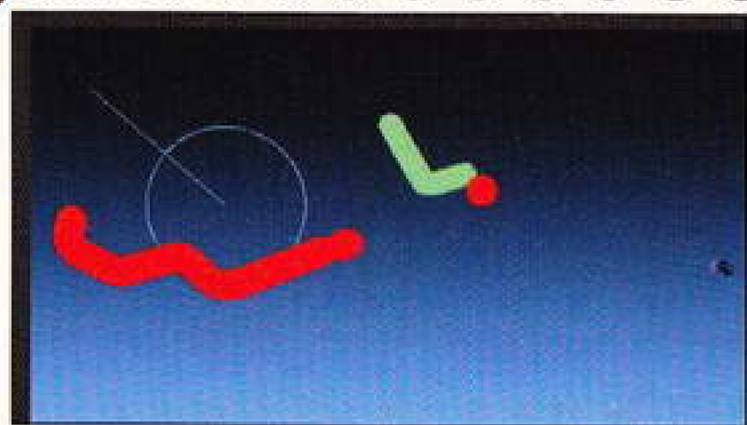


10



在第四功能区中可以保存、打开以及新建文件，还能退出程序。

11



连按四下START键可以隐藏功能区，让画布占满全屏。

12



在绘图过程中，我们可以按SELECT键调出定位工具，查看当前坐标，让绘图更精确。

Bermuda CS的功能可谓非常强大，甚至可以用专业来形容。所有功能都以小图标显示，让人一目了然。只是程序不太稳定，偶尔会出现死机的现象，另外不支持PSP-2000也是个遗憾。期待作者在新版本中加入对3.xx内核的支持。

上辑刚刚说过如果PSP也能出个Skype该多好，没想到现在竟变成了现实。估计索尼是蓄谋已久的了，只不过时机未到没有轻易拿出。如果PSP版的Skype能够提供包括PSP对普通电话的语音通话功能，相信PSP的销量会上升一截。不对，应该说是PSP-2000的销量上升才对。据传，PSP版Skype只能安装在PSP-2000上，相信这应该不是硬件上的问题，而是索尼的小算盘而已。

用iRshell感受PS双打游戏乐趣

文 寰仔 文 米格

iRshell这款软件恐怕没有几个PSP玩友不知道吧。这款最初定位为PSP红外遥控的软件经过长期的发展，如今已经成为PSP平台功能最为强大的程序管理软件，在PSP上的地位就相当于NDS平台的MoonShell一样。而最新版本iRshell推出后，又为其加入了一个全新的功能——PS游戏双打，使用它，我们不但可以在电脑上操作PSP上的PS游戏进行双人游戏，还能够让两台PSP之间联机双打。

iRshell新版本安装说明

随着Dark Alex放出3.71 M33-4最新自制固件升级包，多盘PS游戏换盘问题终于得到了解决。我们已经为大家介绍了，想要使用该功能，就必须使用最新的popsloader插件，而这款最新版本的插件却无法与旧版的iRshell 3.81兼容，也就导致了iRshell无法支持多盘PS游戏模拟。为此，iRshell的开发者Adman迅速发布了3.811补丁，用于修正这个问题。补丁的安装非常简单，安装了iRshell 3.81版之后，直接下载补丁覆盖记忆棒根目录下的IRSHELL目录，覆盖原文件即可。如果你已经安装好了最新的3.71 M33-4，并且将Popsloader升级为最新的3.71 M33-4 bugfix修正版，那么你就可以在iRshell下直接启动那些多盘PS模拟游戏啦。



▲将解压获得的升级补丁拷贝到记忆棒根目录，覆盖原来的文件即可。

PS游戏联机详细教程

1 首先，需要将两台PSP的记忆棒中拷贝相同的PS模拟游戏，即使同一款PS游戏如果使用不同软件不同设置转换出来也有可能无法正常联机。如果需要载入存档，还要将存档文件同时拷贝在两台机器的记忆棒上。

2 启动iRshell，首先进入配置界面进行一些简单的设置。



3 如果你的PSP不是3.10、3.52或3.60版自制固件，那么首先需要安装Popsloader，并在设置中的“POP Ver”中选择“Use Popsloader Plugin”一项，以便通过插件模拟这些固件版本。



4

联机还有一个重要设置，就是将“POP 2 Player Support”一项设定为“Adhoc Wifi”，通过Adhoc无线局域网寻找2P玩家。完成设定后按○键保存设定并返回iRshell界面。



5

打开PSP的Wi-Fi网卡开关。

6

选择应用软件视图，按×键进入。在进入前最好先点选CPU按钮将主频设置为333Mhz（当前主频在屏幕右上方显示），这样联机时就不会太卡了。



8

按住R键后按×键进入Popsloader引导版本确定画面。可以选择3.10或3.51来启动游戏，Popsloader下只有这两个版本可以进行联机。推荐大家使用3.51，按×键确定。



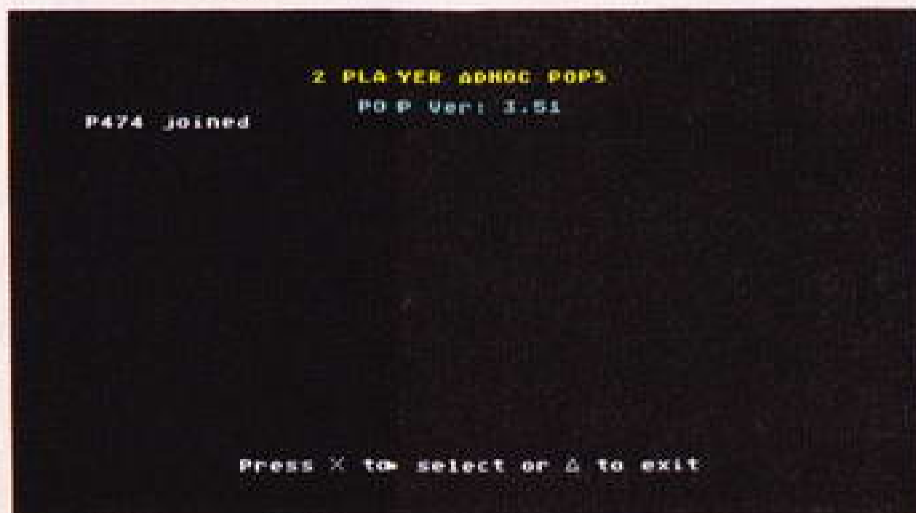
7

选择要联机的PS模拟游戏，按×键进入确定画面。



9

接下来就会进入Wi-Fi联机搜索画面，搜索到后屏幕上会显示对方PSP的名称。



10

按×键确定后，另一台PSP就会接收到联机邀请，直接按下×键接受邀请后，两台PSP就会进入游戏了。



11





▲被邀请的PSP将扮演1P，发出邀请的机器扮演2P，这时就可以开始游戏啦。



▲用iRshell在333Mhz下联《彩京 打击者1945》这种小游戏不但不卡，两台机器还同步得非常好。



▲用iRshell在333Mhz下联《暗黑破坏神》，两台机器上敌人出现的完全不同，两张同时截取的图片中，一个2P已经死了，而另一个2P还在打敌人，差别实在有些大。

经过测试，使用iRshell联机时，如果采用222Mhz会有明显卡帧现象，而使用333Mhz则会流畅很多。另外，联机时两台PSP之间传送的主要是操作数据，而并非所有内存数据，玩一些没有乱数、固定地点固定位置出敌的游戏两台PSP还能够同步上，但是遇到一些随机生成敌人的游戏，两台PSP上就会出现严重的不同步了，而且占用内存越大的游戏这种情况越明显。游戏中还不能点HOME键，一旦一台PSP上的PS模拟器菜单出现，就有可能导致两台机器的数据同步不上了。不过应付一些小容量游戏，使用起来还是相当不错的。

12

除了两台PSP联机双打外，使用新版iRshell附带的RemoteJoy4iRS，我们还可以在电脑上使用手柄充当2P，来进行PS游戏双打，而且同时还可以将PSP游戏画面输出到电脑屏幕上。首先我们需要先进入iRshell的设置中进行一些调整。如果是通过USB连接电脑，则需要在“Redirect Keypad to Host”一项中设置为“Via usbhost0”，然后将“POP 2 Player Support”设置为“1P:PSP,2P:Host”。



13

保存设置后，回到主界面，将光标移动到Toggle USBhost，按×键确定，电脑将和PSP建立连接，USBHost模式需要安装驱动。



在电脑上运行RemoteJoy4iRS.exe程序，点击右边一列第三个按钮，就可以通过电脑上的游戏手柄来控制PS模拟游戏的2P了。

14



掌机市场扫描





PSP真是一部功能非常强大的掌机，继实现看电视、听收音机、电视遥控器等功能后，玩家猜测已久的电话功能很快也会开通。以后只要带一部PSP在身上，就能满足外出时的基本需要了，也省去了身上很多不必要的负担。不过电话功能目前宣布只对应PSP-2000，看来这项功能是与乌冬我无缘了。下面还是让我们来看一看最近的掌机市场动态吧。

栏目主持／乌冬



乌冬 深圳

2008年的第一个月，在去年里风风火火的电视游戏市场也随着圣诞和元旦的过去慢慢地沉静了下来，在这段过渡性的时间里，无论是买家和卖家都在紧锣密鼓地筹备着，准备迎接春节游戏市场的又一次爆发。

可能是因为清货的缘故，PSP-2000最近的价格并不高，1380元的售价相比前两个月的价格来说可说是相当实惠了，不过颜色方面只有为数不多的选择。NDSL这部在2007年缔造了不少神话的主机在新的一年里继续不走寻常路，在大多数主机纷纷降价的时候，NDSL不降反升，现在美版的NDSL已经打出了和日版机器一样的1160元的价格，另一方面神游iDSL也小幅涨价，卖1100元。

最近有玩家反映，说他们购买的组装红色高速4G棒（3839M）的传输速度只有商家承诺速度的一半，因此许多玩家大呼上当。据笔者从商家处了解，因为是组装产品的缘故，同样的记忆棒在质量上还是有一定差异的，不巧最近的来货都有这方面的问题，许多商家没留意也就照常摆上货架了，所以造成买家许多不必要的麻烦。在这里提醒各位读者，如果要在近期内购买记忆棒的话，一定要要求老板在店里测了速才走，如果店里实在没有测速条件也得要老板许诺如有速度上的问题可以免费包换。



江西恐龙 广州

元旦过后，“新年效应”逐渐显现出来，所谓的“新年效应”是笔者经常和玩友开的一个玩笑。往年到了1、2月份，也就是农历过年前的一个多月，游戏商品往往会涨价。年年都是如此，今年自然也不例外。

家用机方面涨势最为明显，其中广州市场的PS3卖到严重缺货的地步。40G的机器许多店里都没剩多少存货，价格也从原先的2700元涨到3100元。而65纳米CPU的Xbox360港版也从2750元猛涨到3000多元，有些店已经开出了3200元的价格。前段时间火爆一时的“Wii Fit”，更是一直卖着800元以上的高价。

掌机方面情况则比较特殊——PSP略涨，NDSL小跌。整体看来，PSP和NDSL在最近都有不错的销售表现。首先我们来看看PSP-2000型，现在黑色PSP-2000售价为1380元，是所有颜色中最便宜的。其次则是白色、银色，卖到1400元。而几个月前最便宜的淡蓝色、淡紫色，现在价格反而略涨到1420元。其实笔者一直觉得，不同颜色之间的差价纯粹就是上游批发商瞎搞出来的，今天心情好了给这款机器降降价，明天心情不好了给那款抬抬价，几十元之间的波动全看一念之间。

记忆棒方面，组装8G和组装4G仍旧是目前最畅销的记忆棒。前者为纯黑棒，价格为500元；后者为红黑棒，价格为200元。购买时请玩家注意区分外观以避免买到增容棒。



▲深红PSP-2000的颜色十分符合新年喜气洋洋的气氛。



元旦过后，在西安的各大电玩卖场里，作为国内掌机市场绝对主力的PSP-2000的价格开始慢慢走低，这主要是由于Sony组装4G记忆棒这一核心配件的价格一降再降。之前已经说过，在神奇电池普及之后由于没有了软降硬降的区别，PSP-2000主机的价格往往变动不大，价格的主要降幅来自于记忆棒的成本下降。元旦后4G记忆棒的零售价已经跌到了230元左右，之前被市场普遍接受的红色高速棒(3839M)由于近期其在做工质量上比较没谱，所以已经被更加稳定且廉价的黑色低速棒(3882M)所代替。除此之外，各种周边商品的价格也随着产量的增加而开始下降，如组装耳机线控和视频分量线等，价格分别在70元和60元，玩家可以在购机时予以考虑。现在一套PSP-2000(包括主机、记忆棒、贴膜、数据线、耳机)的价格基本维持在1700元左右，而且不同颜色之间也基本上没有价格差异，建议手头宽裕的玩家在近期购买主机，因为春节将至主机价格肯定会上涨，早买早玩。

NDSL在圣诞节之后一直处于缺货状态，甚至水货的价格高过了身为行货的iDSL。和PSP的情况类似的是作为记忆媒介的TF卡的价格也在元旦之后持续降价，主机加上烧录卡、贴膜、包等常规配件后均价在1 500左右。烧录卡市场上M3 Real、R4、EZ5凭着稳定的质量、近乎完美的兼容性在玩家心中依然有着较高的认知度，自然也是购机时的首选。



精彩的2007已经过去，我们又进入了电视游戏市场动荡的一月。一月里最大的事情就莫过于学生放假，寒假又将会是一个新的消费高峰期，商家们都等着在这个时候蓄势待发。

近日PSP的价格都相对稳定，老版全新PSP近乎绝迹，仅存的全新机器里面，就只剩下黑色和蓝色两种颜色，分别卖1260元和1150元。新版PSP里6款颜色保持在1360元左右，新推出的深红色PSP由于商家的炒作，日版的豪华版卖到1680元的价格，港版的普通版也在1560元左右。和主机息息相关的记忆棒价格目前下跌了不少，8G组装棒降到530元，4G高速棒则卖240元。

NDSL主机价格稳定，神游行货iDSL为1050元，NDSL为1020元，变化都不大。烧录卡里面，R4价格稳定为200元，M3 Real烧录套装由于一直缺少振动卡，价格保持在240元。新推出的DSTT卡最近陆续到货，豪华版里包括：DSTT烧录卡一张、保护盒一个、USB充电线一条、读卡器一个、振动卡一张、GBA&浏览器二合一扩展卡一张、NDSL面板贴纸一套、系统光盘一张。内容可说相当丰富，另外功能也十分完善，DSTT让NDS玩家选购烧录卡时又有了一个不错的选择。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP (2000型)	PSP (1000型)	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1380	1300	1000	—	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1380	1200	1100	1160	—	—	—	—
北京	绿洲电玩	1450	1050	1180	1100	1100	—	550	—
陕西西安	快乐多电玩	1360	1260	1050	1020	—	—	650(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1430	1200	1150	1000	—	500	640(背光)	—
福建厦门	快乐多电玩	1430	—	1100	—	—	450	640(背光)	—
天津	MARS(战神)	1370	1250	1060	1100	—	640	620(背光)	—

硬件短消息

栏目主持 米格

新年伊始，国外的周边厂商统统放假过圣诞和新年去了，不过好在节前准备了许多精美的周边作为新年礼物奉献给广大玩家。这些大大小小的周边产品中除了一些传统的包包、支架外，还有许多匪夷所思的新类型产品。接下来就请跟随我们的栏目，一起来看看这些有趣的周边产品吧。

文 Raeca

桌上影音鉴赏必备

品名：クレードルPRO2
种类：支架
出品：Cyber
对应机种：PSP—2000
官方价格：2280 日元
推荐度：★★★★☆

“クレードルPRO2”是来自Cyber的一款专为新型PSP-2000而设计的碟靶型支架，对于喜欢使用PSP欣赏电影、动画的玩家来说，它是一款不容错过的周边。这款支架的设计独到，能够自如地进行多角度旋转，在欣赏视频的时候能以最佳观赏角度固定你的小P，它不仅适合在家中的书桌上使用，对于汽车以及飞机上这样狭小的空间能也能舒畅地使用。同时，这款支架可以将底座完全地折叠起来，便于外出携带。支架不仅具有充电功能，还特别设计有前面板耳机接口，可以很方便地插上耳机，以免在公共场合使用时打扰他人。另外支架的两侧还专门为记忆棒接口以及电源开关都留出了开口，能在不从支架上取下主机的情况下，方便地对PSP进行更换记忆棒以及开关机等日常操作，十分方便。这款产品拥有黑白两种款式可供选择，黑色简约时尚，白色清新亮丽，摆在家里还能起到装点、修饰的作用。



让 PSP 使用太阳能

品名：1800mAh Self-Recharging Solar Battery Charger
种类：电池包、充电器
出品：PEGA
对应机种：PSP-2000
官方价格：28 美元
推荐度：★★★☆☆

对于时刻不肯停歇的玩家们来说，PSP的电池无论多大都永远是不够用的。而就在最近，香港周边厂商PEGA发布了一款全新的PSP供电产品。与以往的电池包不同，它采用了太阳能作为电能的来源。这款太阳能电池包外观形似PSP，表面由两块可折叠的16.5cm × 7cm的太阳电池板构成，总重量约为300克。这款太阳能电池包内部还自带了一块1800mAh的电芯。在平时，可以将这款电池包置于阳光下进行充电，而需要使用时则可以通过连接线与PSP的电源接口相连接进行供电。同时，这款太阳能充电包还带有标准的PSP充电座，可以放入一枚标准大小的电池，利用太阳能为其充电。如此反复，利用无穷无尽的太阳能作为能源，就能取之不尽用之不竭，外出时充电方便了许多，再也不必担心电池电力不足的情况发生。更重要的是您还可以成为一名标准的绿色玩家，为人类环保事业出一份力。



在户外聆听游戏天籁音

品名：カナルイヤホンDLite
种类：耳塞
出品：Gametech
对应机种：NDS、NDSLite
官方价格：1050 日元
推荐度：★★★☆☆

对于便携式主机来说，总是无可避免地要在户外使用。这时不仅对屏幕的清晰度有较高的要求，同时对主机的音响效果也是一个严峻的考验。倘若在较为安静的场合下游戏，势必不能将游戏的音量

调大，否则可能会遭到周围人的怒视，而在较为嘈杂环境下即使是将音量调至最大也未必能听到游戏中的声音，这时就需要一副有良好隔音效果的耳机来为玩家提供一个“私人”的游戏空间。

这款名叫“カナルイヤホンDLite”便是来自Gametech的一款专门为NDSL玩家而准备的耳塞。它采用入耳式设计，耳塞附有大中小三套不同型号的胶套，让任何人都能舒适地使用。耳塞深入耳道后，将会形成一个全封闭环境，不仅有效地屏蔽了外界的干扰，还能获得震撼的低音表现，让游戏音效更为逼真，也弥补了NDSL本身低音不足的缺憾。耳塞带有领夹和用于调节音量大小的线控，让玩家在使用时更加方便。



硅胶套又有新款式

品名：	シリコンプロテクタP2
种类：	硅胶套
出品：	Gametech
对应机种：	PSP-2000
官方价格：	980日元
推荐度：	★★☆☆☆

硅胶套因其柔软的质地、良好的抗冲击性以及不易吸附油污和优异的手感，成为玩家最喜欢的便携产品保护周边类型。这款名叫シリコンプロテクタP2的新版PSP硅胶套是专门为PSP-2000量体裁衣制作的全覆式硅胶套，上面Gametech品牌的LOGO就代表了其材料的非凡品质。无论是方向键、△□○×键还是L/R键均被硅胶所覆盖，而仅仅只留出了屏幕部分。在背部，这款硅胶套采用了背扣式设计，能够在不取出主机的情况下，就能打开UMD光驱舱盖。这款硅胶套仅留有USB、电源、耳机等接口，而记忆棒插槽被覆盖在了硅胶套下面，需要卸下硅胶套才能进行更换，略显不便。硅胶套拥有黑、蓝、白三种款式可供选择，相信大部分玩家都能从中挑选到一款适合自己的颜色。

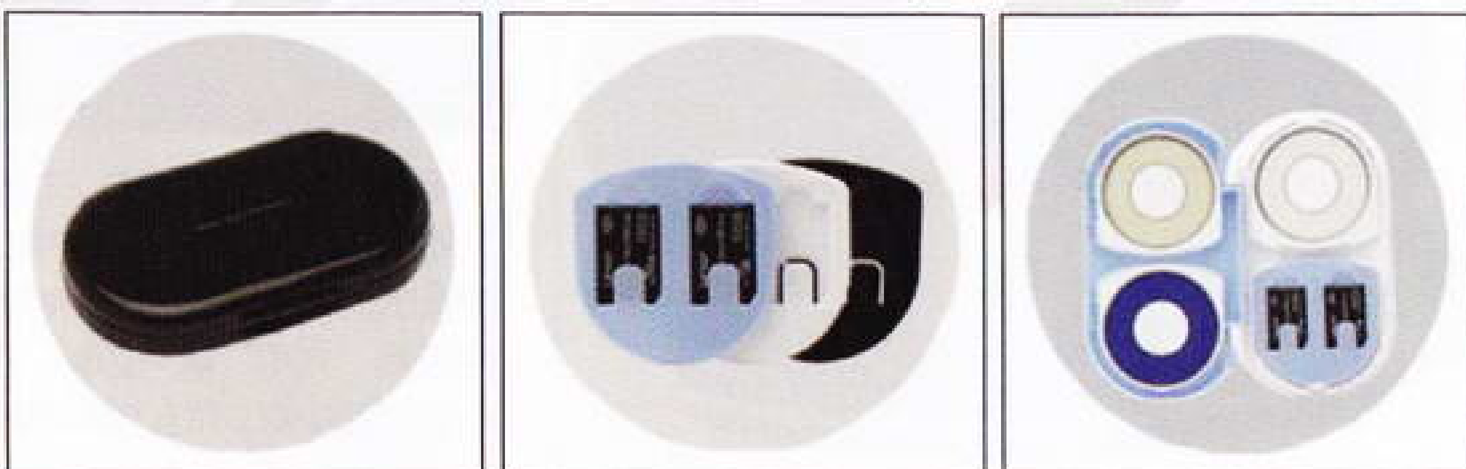


随身携带大量UMD与记忆棒

品名：	メディアケースポータブル8
种类：	收纳盒
出品：	Hori
对应机种：	PSP（UMD、记忆棒）
官方价格：	680日元
推荐度：	★★★☆☆

作为PSP玩家，随着破解技术以及记忆棒容量的不断更新，总会拥有那么几张UMD光盘或者几条记忆棒产品，这些对于国内玩家而言价值不菲的东东如何妥善进行保存，也成了玩家们面对的一大难题。这款由日本Hori出品的的“メディアケースポータブル8”是一款能够收纳8张UMD或者最多16根记忆棒的收藏盒。メディアケースポータブル8为4层设计，每层都能放置2张标准大小的UMD光盘，而如果不想放置UMD光盘，也可以使用包装内附带的UMD型记忆棒收纳卡来放置记忆棒。如此大的容量，相信足以收藏家中那些宝贵的附件啦。





SP评测室

名称：黑角新版 PSP 蓝光魔幻充电座
类目：充电器、支架
机种：PSP-2000
编号：BH-PSP02506
建议零售价：45 元
优点：外观时尚，做工精湛。
缺点：没有额外的耳机插孔，仅能使用 PSP 主机喇叭进行播放。

本次的评测品是来自黑角的“新版 PSP 蓝光魔幻充电座”。产品的外包装贯彻了黑角一贯的风格——安全实用，包括外层纸盒、内层纸盒、产品托盘和一层具有一定缓冲作用的珍珠棉袋，将产品严严实实地包裹在纸壳内。产品主体色调采用了永远不会过时的黑色，无论玩家的PSP是什么颜色都能与之搭配出不错的效果。外壳表面的磨砂处理也恰到好处，用它看电影的时候不会出现恼人的反光问题。除底座本身之外，包装内还附赠一根“充电/数据传输两用”的USB线缆，对于拥有电脑的玩家来说，使用更加方便。

这款产品最突出的特色就是它还能被作为“电影支架”来使用。通过它你可以将PSP立起来并保持







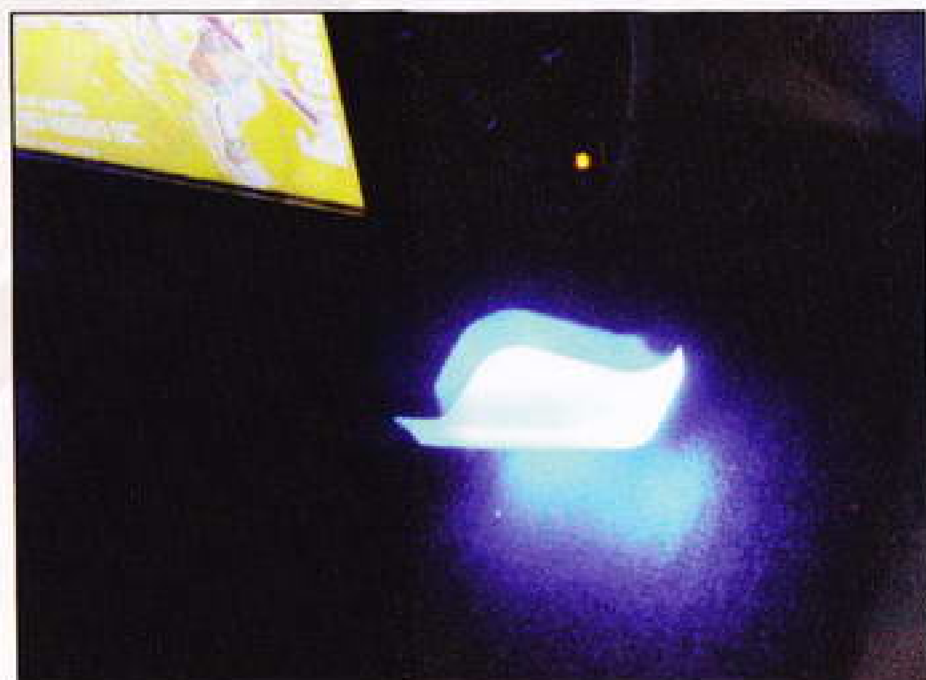




一个角度，这样你在看视频文件的时候就不必花费力气去举着PSP了。同时它也是一个造型不错的充电座，通过与PSP原装充电器的配合你可以在看电影的同时为PSP充电，娱乐与续航力兼得。充电时充电座白色的部分会发出淡蓝色的光芒，非常绚丽。

值得一提的还有这款产品的做工，同样堪称优异，所有的卡口都完美接合，没有突出、毛刺之类影响观感及手感的问题出现。另外，支架的重心设计得也很稳，放上PSP后，即使用力去压它，也不会出现诸如倾倒之类容易损坏主机的问题。其下表面有6个防滑脚垫，笔者在玻璃、木质桌面等表面测试时，充电座的防滑能力都表现不错，即使倾斜30度角也不会滑落下来。

白玉微瑕，这款充电底座也同样存在着一些不足之处。首先它并不是一款能够独立使用的设备，而需要将PSP的电源适配器或者包装中附带的双头



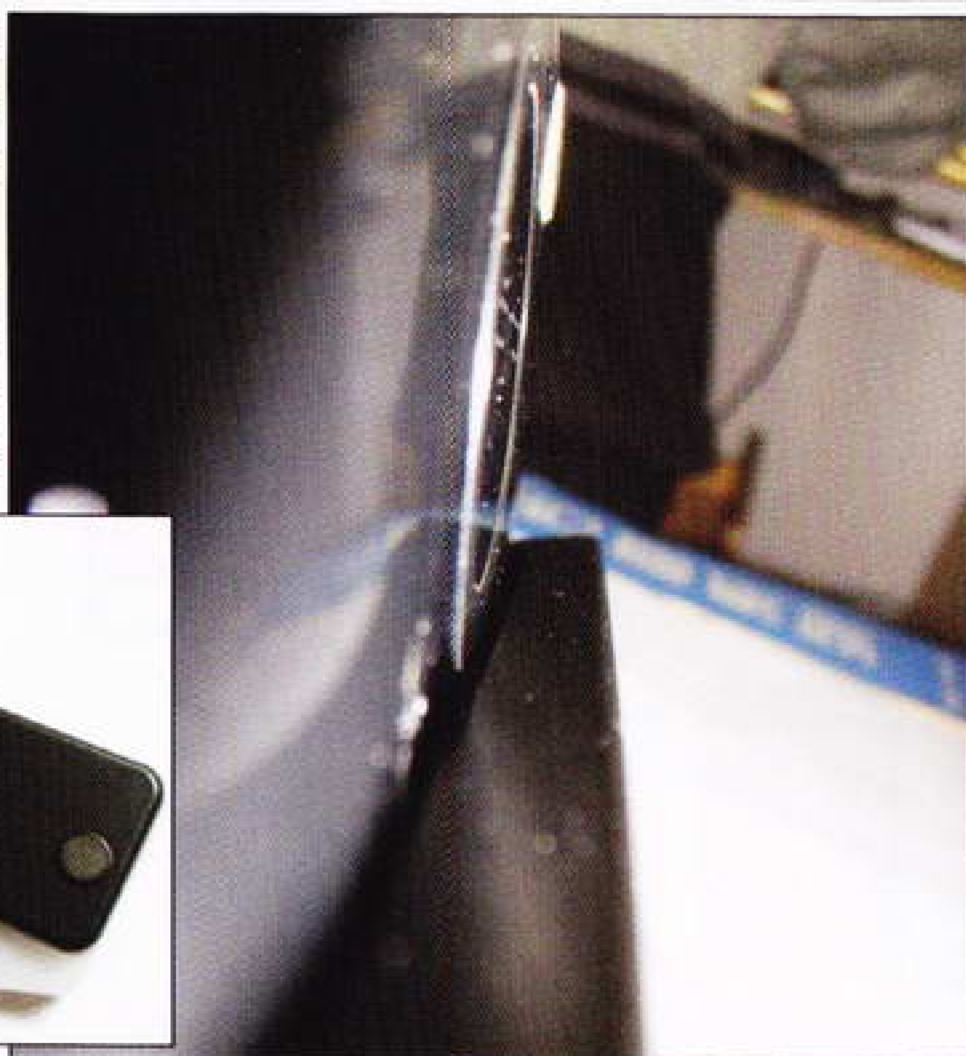
USB充电线与其连接后，才能将PSP放在上面进行充电，而没有提供电池供电的方式。所以这款支架更多的时候只能在家里或者有固定电源的地方才能使用到“充电”这一功能。如果你选择利用它的支架功能看电影，那么你将同时被迫使用PSP自带的

扬声器来听声音，因为充电座把耳机插孔挡住了，如果按照做供电部分的设计将耳机接口也引出到前方或后方，用于外接耳机或其他音响设备就方便多了。

总结：

黑角的这款产品做工没有一点马虎，外观设计得也很时尚、得体。不足之处主要是放上PSP后主机缺乏一个支撑架，这样长期使用对PSP的充电模块会有一些损伤。另外使用它做支架看电影时不能使用自备的耳机也算是一点瑕疵。总的来说这款充电座给笔者的印象还不错，推荐经常看电影但对音响效果要求不是很高的用户购买。





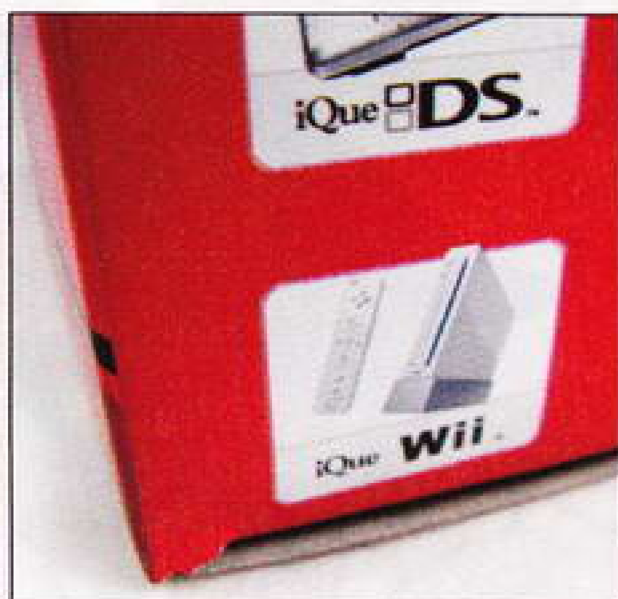
名称：iQue DSLite 专用 USB 充电线
类目：充电线
机种：NDSL、iDSL
建议零售价：10 元
优点：官方出品，品质保障。

这条普通的USB充电线由于来自任天堂国内授权代理公司iQue而具备了特殊意义，所以笔者也特别对其进行一番评测，带大家看看官方产品的做工究竟如何。

产品首先在包装上非常精致，神游科技很厚道地为充电线配了一个小红盒子，盒子正面印着标志性的马里奥大叔，侧面则是神游科技的产品展示，从上到下依次是“iQue GBASP”、“iQue GBM”、“iDSL”、“iDS”还有“iQue Wii”！从包装上也向我们传达了神游科技推出大陆Wii行货的决心。

USB充电目前已经被广泛的使用与各种数码产品当中，是一种十分普及的充电方式。iDSL标配的原装充电器上标称输出是5.2V/450mA，而USB接口的标准输出为5.0V/500mA，两者之间的电压差与电流差正好可以作为充电动力，让USB电力源源不断地输入到iDSL电池中。不过由于电压之间的差距，所以在充电效率上会低于专用充电器，实际测试的结果也证明，使用这条USB线缆充电花费时间确实要比使用原装充电器长出半个多小时。USB设备最大的优势就在于其便携性，而这条线缆折叠方便，装在口袋里要比带一个充电器方便很多。而且这款产品线材优秀，不论如何折叠，也能在使用时迅速拉展，长期使用也不会轻易损坏，质量要比市面上那些组装线材好很多。













掌门人

主持：马修
插图：西瓜树





《掌机王SP》第80辑，是小编们2008年制作的第一本《掌机王SP》。时间过得真快，策划第1辑内容时的情景如昨天的事情一样记忆犹新，转眼《掌机王SP》也快4周岁了。各位读者一直是我们最大的财富，最好的朋友。那么在此，马修祝各位在新的一年里学业事业更上一层楼，而《掌机王SP》，除了一如既往地把详尽的攻略和新资讯新消息带给大家，也会继续关注着大家的意见和建议来完善自己。

祝大家新年入新机

就快期末考了，这次我和我爸说好了，如果我考进年级的70名，我爸就给我买掌机。所以为了这个，我决定这段时间要好好复习，所以可能这段时间就不能给《掌机王SP》写信了。各位小编祝我好运吧。

北京 陈博



雷伊：不错，为了自己的目标而努力奋斗，是一件很值得骄傲的事情。加油，希望陈同学能早日获得自己心仪的掌机。同时也在此祝愿其他临考的学生读者考出自己理想的成绩。



羽纹：真好啊。我就没有这样的机会……



乌冬：我小时候因为考试而获得掌机的机会一次也没有喔，但因为考不好，掌机被父母砸掉的时候倒是很多。



各位好，这个世界上，最无奈的事情不是买不到《掌机王SP》，而是买了却不能看，因为要备考；同样，这个世界上最想让人自杀的事不是小N被搬家公司的人弄丢，而是父母答应给我买的前提是考前十；这个世界上最让我愤怒的事不是打不到《太鼓之达人》街机，而是它出在NDS上了，我没法玩（没时间没小N）……它曾经离我那么近，我想珍惜啊；如今，连这个权利都没有了，无限上吊中。

北京 金硕



**马修：**我一直没有去给各位来信的朋友评这奖那奖，但看了金同学的来信，觉得你应该得悲观大奖哦。忍一忍吧，兄弟，好好考进前十，很快就会回到掌机玩家阵营，加油吧！

**胧月：**金硕同学也是掌门人的常客了，不得不说的是，金硕同学的文笔水平又见涨了！

包子&掌机

小编们好！现在我有一个建议，希望《掌机王SP》能开通掌机邮购业务。我们这里只有几家电玩店，掌机死贵啊！PSP－1000现价是1520元，4G棒是300元，一套配下来得1820元RMB！而且还不能保证机子百分之百是新的。那些JS曾经把4G的低速棒说是高速骗了我490大洋。在这买机子我非常不放心，相信和我处境相同的人很多。我们相信《掌机王SP》，迫切希望开通邮购，让那些有地域差价的朋友少掏腰包，省点钱来买《掌机王SP》吧。

河南 陈昊

**马修：**其实这也是很多读者提到的老问题了……举个例子，马修我开包子店，用猪肉做成肉包子是小店的主营项目，但如果卖生猪就超出营业范围了，而且会搞糟小店的卫生——做游戏书和卖游戏产品也是一样，看似相通，实际上经营起来是有很大的区别的。购买主机的话，可以到各论坛，找些口碑不错的网来邮购，像你说的那种JS就直接无视好了。

唉！真羡慕那些自己能赚钱的人，想买什么就用自己的钱买，可俺们想买东西还要低三下四地求爸妈，真窝气。前不久我想安一个宽带，家长答应了，可是后来又找各种借口推掉了，唉，这已经不是第一次了。有一次要买iDSL也是这样。我都不知道该怎么办了！天下的家长都这样吗？为什么我这么不幸呀！看人家要什么有什么，再看我……（－ －）

哈尔滨 张宝昆

**马修：**其实，大家都经历过这种心情，不管干什么活，只要自己赚钱，人家玩得就比我们这些不赚钱的潇洒。不过也不要着急，时间过得很快，学生时代转眼即过去。至于现在嘛，你可以参考这里的同学们的各种方法，如高分奖励法（最趁热打铁的方法）、省吃俭用法（很大众，但不要伤到身体哦）、抽奖撞大运法（很不稳定）等，2008年了，祝你早日拥有自己的iDSL。

宇轩，我有件事求你。正上初一的表妹让我问你，哪一部动画中有可爱的MM，她想看。宇轩哥你千万别乱想，这绝对是她自己要看的！如果我说谎你用砖拍死我。宇轩你一定要说，否则我就要被表妹打的啊。

西安 廖翰琛

宇轩：其实我的原则是低调，不想炫耀自己的阅历，但考虑到廖读者的安全，我只好放弃一次个人原则了，其实你表妹要看的那种动画非常多，随口就可以说上来好多：《蔷薇少女》、《妹妹公主》、《幸运星》、《灼眼的夏娜》、《萌少女的恋爱时间》、《魔法老师》、《魔法少女奈叶》、《Clannad》、《Kanon》、《Air》、《水星领航员》、《零之使魔》、《萌单》、《草莓棉花糖》……慢慢看吧。



马修：虽然和游戏没关，但是考虑到宇轩也主持动漫栏目，就姑且通过了。话说宇轩你的阅历实在是……我服了。

众编们，展信快乐，是否收到了我的贺卡了呢？可是纯手工的哦。2007年就要过去，2008年就要到来，2008，有很多新期望哦。首先是让我快有一台掌机先，PSP、NDSL均可；还有让我的学习更好，不要让失败的阴影总笼罩着我——额滴神啊，让我好起来吧！还有，我好想换台Nokia s60平台的智能手机。还有、还有……算了，我的愿望又多又长。估计很难全都实现，不过我相信经过努力，我总会达成一两项的。

广西 杜宇

马修：收到了，很漂亮的贺卡哦。在这里也把你的祝福带给大家，同时也希望大家也都能在新的一年里，通过自己的努力，让自己的梦想全都实现！

小编壁纸观后感

小编们的壁纸啊！呵呵，看了之后有点感想，点评一下吧，纯属个人意见。略有偏激之处，请各位小编们多多包涵啊——

猥琐四剑客：马修、乌冬、羽纹、琉璃（最有“爱”的一组，排名不分先后）

视觉华丽二人组：软饼干、雷伊（偶比较中意的一组）

朴素（懒惰）组：米格、紫枫（强烈无视的一组）

温馨组：胧月、宇轩、LIKY（说实话，宇轩能进这组我也挺意外……）

辽宁 于宸

马修：呵呵，自从琉璃公开了大家的桌面，就有不少人找我要这个恶搞的壁纸。我个人一直认为，壁纸首先不影响桌面内容的观看，而内容适当恶搞的壁纸，可以在校稿及开机关机时小小地调节一下心情。

紫枫：即使说我懒，我也不换，嘿嘿……

宇轩：为什么我就不能进入温馨组啊。

琉璃：实际上，马修还有更邪恶的桌面。

小P降价了

半年前去香港，求老妈给买一台PSP，那里的电子产品比内地便宜许多。本以为这次赚大了，结果回到内地还不到三个月，不仅内地的价格降得比我买时的价格低，还出了新版PSP，于是吾感叹曰："科技的发展可真是太快了……"

贵州 杨凯祺

**马修：**已经过去三个月的时间啦，香港的PSP也不是固定在你买时的价钱啊。早买早享受，买了就全心全意地去体验PSP的乐趣吧。钱已经花出还执着于买进价钱的高低，会影响到游戏时的心情的。

小编们好，我想请你们给我出个主意，我的小P被老爸没收了，并且说到6月高考完再还我。没有小P我好寂寞啊！怎么才能要回来呢？我爸爸为了怕我偷玩，放别人家了。我可怎么办？请一定要帮我！

孟祥旭

**盲先知：**还真没被没收过游戏机。

**宇轩：**小P被放在哪，从哪取出来呗——等下，放别人家好像还不大好办。

**乌冬：**现在看来，惟一的办法是忍半年等高考结束了，你父亲也是为你好，别辜负了父母的苦心。如果实在想小P，可以继续写信给"掌门人"，把你的心里话倾诉给我们。

**马修：**喂，乌冬，抢本主持人台词了……

好运出让

有件事我一直想告诉小编们，一直没机会，这次终于有机会了。在《掌机王SP》刚出来不久，大概是第5辑左右的时候，我买过一本，当时也想寄印花给你们的。不过我一直不相信自己会抽中，于是就把印花剪下来给了我的一个朋友。我对他说："你去寄信，如果中了，GBA SP就归你。"结果他真的寄给了你们。我本以为他肯定抽不中，谁知一天，他拿着一台崭新的GBA SP出现在我面前，我对他说："老兄，怎么？最近发达了？"他说："不不……这应该谢谢你的那张印花。"当即我就傻了眼，一台新的GBA SP就这么从我手上溜走了。哭泣！这还不算，后来不知他又在哪中了台PSP。当我知道这消息后恨不得撞墙死了算了。他的运气真是太好了，我只要有他一半的运气就好了。我至今没中过一瓶可乐，唉！人倒霉起来，说话都会呛死。

刘星宇

**雷伊：**刘星宇的同学运气实在是好到让人羡慕啊，不过我认为能够中奖固然是好的，但没有中奖也不至于用倒霉来形容，毕竟"天上掉馅饼"的机会不是人人都有的。话说雷伊以前也曾经参加过抽奖活动，当然结果也是空手而归啦。

**马修：**其实抽奖就是一个互动活动嘛，买了书，顺便参加抽奖。你已经把好运转给一次同学了，下次再有好运可要留给自己哦。

**琉璃：**好运气该来总是要来的，虽然把中奖机会让给了别人，但还是相信你在以后其他事情上会有报答。嗯，会有的。



上帝的意见



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

小编们，人生的三大喜事莫过于考上大学、娶媳妇和《SP》改版了！小弟在有生之年已经赶上了一件，不知道那两件什么时候能实现。改完版后的《SP》可谓华丽无比，新的专栏、新的版面，不过小编形象怎么没变呢？期待乌冬能更换一下形象，呵呵。改版后的《SP》还是没有解决“掌门人”容量的问题，如今该栏目里还有招聘启示和下辑预告来“冒充”读者来信而占去一部分“内存”，实在是不公平！抗议、抗议，如果再不解决这个问题，我就带着从幼儿园新招来的斯巴达300勇士去马修家把马桶拆了，让修哥憋得“相当难受”，呵呵。

黑龙江 杨春辉



羽纹：汗一下杨读者所谓的“人生三大喜事”，特别是最后一件，改版是众小编力求给读者带来新感觉和新突破的有效手段，我也希望在自己的“有生之年”（这词太俗了）给各位带去更多的焕然一新的体验。



马修：“掌门人”栏目的受欢迎程度是显而易见的，之所以在这样的栏目中插入“招牌启示”和“下辑预告”，最主要的目的就是让读者不要漏掉了这些重头信息。就这点还希望各位读者能给予足够的理解，当然我们也会尽量寻找出安放这些消息的最佳位置。

《掌机王SP》焕然一新啊！新加了许多新东西，还不错，要加油！不过也要提意见，这次目录弄得颜色太单调了，下次一定要再好看些。

哈尔滨 张宝昆



马修：意见收到，79 辑和本辑的目录，张宝昆同学觉得如何？

可以在光盘里放 PSP 和 NDS 的经典游戏啊，当然如果不违法的话。省去了人们下载的麻烦，有的游戏下载时间太长，还得千里迢迢的去游戏店下载。非常的麻烦。如果在里面稍微放点游戏的话，可以增加书籍的销量啊！

renzha117



马修：为了《掌机王SP》能长久地伴随大家，各位读者朋友就费点事自己下吧。在这里先谢过各位的理解和包涵了。

内容上请多增加一点玩家对游戏的评测，专业点的那种。

wsdl198323



马修：现在我们的攻略、特快的最后都会加上点评，wsdl198323 同学觉得这种方式如何？



2007年，这如梦的一年，我神奇地看到了《掌机王SP》，神奇地掏钱买了它，神奇地喜欢上它，最后神奇地拥有了小P与小N。但可曾知，一个没经历过GB、GBA的我，竟神奇地站在次世代掌机前，百般回味，独有韵味。这是我命中注定，注定我拥有小P与小N，注定让我玩上《Kanon》与《应援团》，注定让我感动让我热血沸腾……

北京 王鹏超



琉璃：是Galgame爱好者哦，小编中有你的知己哦。（请看宇轩的"小编寄语"。）



宇轩：谢谢琉璃推荐，谢谢！



马修：五个"神奇"，让原本没有掌机的王鹏超同学成为了我们的朋友，必然由无数个偶然酿成——此言不虚哦。

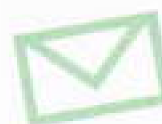
有几个问题想问下，顺便祝福各个小编。我买《掌机王SP》已经买了5辑了，大体上感觉还好。本人酬钱准备过年时购入NDSL，想想一些周边产品可能也要不少钱，刚刚买过NDS的我应该没有啥能力了，所以我想参加抽奖，说不定运气就站在我这边。以前因为抽奖要寄去印花，要把书的一角撕去，对于特别爱书的我来说很是心疼，所以就一直没在意，现在想参加的时候才发现不知道具体方法，所以请问怎么才能参加。还有还有我想参加"掌门人"，具体要怎么做？谢谢。

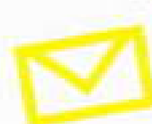
zc7107550000



马修：方法很简单，就是把印花贴在信封背面寄到我们在兰州的读者服务部的地址（详见每辑的"幸运大抽奖"）就可以了。至于参加"掌门人"嘛，告诉你个好消息，你已经参加了！

《掌机王SP》邮购信息





目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑、第69、73～80辑，定价8.8元。《口袋玩家》第1、2、3、4、5辑，定价16.00元。《NDS专辑VOL.2》，定价25.00元。《PSP专辑VOL.3》，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



下辑预告

关注下辑精彩内容

特别制作
2007掌机游戏年鉴
——盘点2007年PSP、NDS精彩游戏

春节掌机
购机指南
——新春购买掌机小百科，教你明白购机

《掌机王SP》81辑1月26日全国上市

栏目主持 宇轩

最近Levelup论坛为了提升访问速度，取消了论坛头像的外链，现在用户只能使用自己上传的20k以下大小的静态头像了。虽然有些可惜，但是为了大家都能够顺利访问论坛，作出些牺牲还是值得的。其实对于120×120大小的图片来说，20k足够了，如果不会自己PS，可以去猪笼查看专门的教学贴，包教包会。

日本传说中的神秘动物——天狗

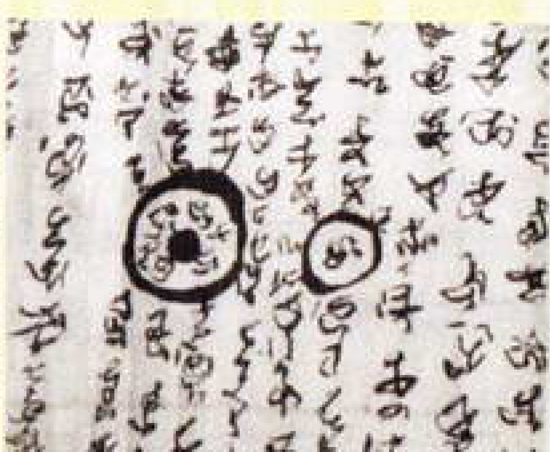
http://bbs.levelup.cn/showtopic-565281.aspx

楼主：黑色屎蜜夫



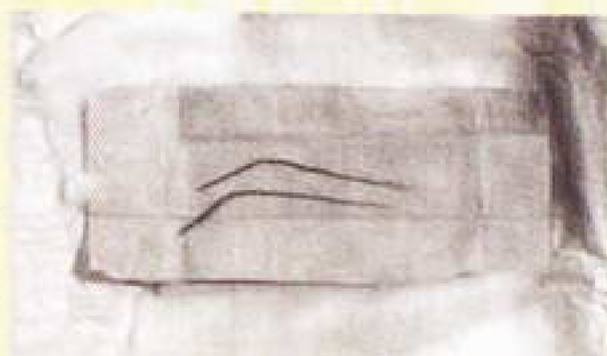
天狗有着一个诡异的长鼻子和一张红色的脸，穿着修道的修行者服饰。用羽扇子能够操纵风，持有神通力的天狗是到底真的存在的吗？天狗这个名字是从中国古代流传开来的。但是日本也有自己天狗，它们以深山作为住处，并且也流传着不少的传说。

天狗的道歉证文



传三百年前在现在伊东市和中伊豆地方，有个鼻子90厘米长的天狗出现。袭击旅人的事件屡次发生。村民们非常害怕，请了当地寺院的住持商量怎么对付天狗，住持一心一意禁食祈祷，希望能够打败天狗。到了第七日的夜晚，天狗从松木上下来，与住持对决。天狗被打败后，住持召集来樵夫，砍倒了那棵松木，树倒下的瞬间，一张卷轴从高空掉下，这就是天狗道歉信文的由来。





天狗的胡须，据说念3回咒文，这个胡须便会上下飘动，表明今日的凶吉。



据说是天狗的爪子。日本古代往往将鲨鱼牙齿跟肉食性动物牙齿的化石误以为是天狗之爪。



乌鸦天狗的木乃伊，实物不幸在第二次世界大战中被烧毁，只留下照片为证据。

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

2007十大假新闻
http://bbs.levelup.cn/showtopic-562889.aspx
谣言害死人。

华丽的17种美食瘦身法
http://bbs.levelup.cn/showtopic-562802.aspx
瘦身，哪里需要不吃不喝！

屁股的学问
http://bbs.levelup.cn/showtopic-562756.aspx
什么都别说了，"那可是屁股啊！"

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

雷伊的博客



小时候我对RPG并不感冒，很少玩，一方面是因为语言问题，另一方面是它传递给我的乐趣相对而言没有动作游戏来得那么直接。一次偶然的机会，我从当时的某本香港游戏杂志上看到了他们的一位小编对于PS游戏《妖精战士2》的评论，大意就是这位小编原本也不喜欢RPG，但他对这款游戏却赞不绝口，表示这款游戏改变了他对RPG的看法。看了他的评价，我抱着试试看的心情开始对着攻略玩这款游戏，结果一发不可收拾，一玩就是就是上百小时，并从此喜欢上了RPG这个类型。当然，我在这里并不是要为《妖精战士2》写Review，而是想借机表示，如果当时没有那本杂志的推荐，也许我直到现在还不知道RPG的精妙之处。

媒体无时无刻不在影响着人们，它可以改变人们对事物的态度，甚至左右人们的情绪，有人通过媒体宣传，有人利用媒体炒作。十多年前网络不发达，我们只能通过纸媒体来了解游戏的相关信息，当时国内能见到的寥寥几本游戏书刊就成为了我们玩游戏的参考。在游戏时间与金钱有限的情况下，杂志推荐的作品通常都成为了大家玩游戏的选择，而被杂志“判了死刑”的游戏往往也让我们对其敬而远之。时至今日，游戏杂志版式越来越精美，内容越来越丰富，但其作为纸媒体对于玩家的这一导向作用却依然没有改变。随着网络时代的迅速发展，网络媒体对于玩家的影响开始变得越来越大，与纸媒体相比，它的实效性更强，传播范围更广，玩家们有了更多的途径来认识一款游戏，有更多的机会来了解游戏的相关资讯。不过网络具有着开放性，有的时候它反而不能将正确的信息传递给玩家。

三年前我有幸成为了一名纸媒体的游戏编辑，开始拥有了一种向读者们传递游戏信息的责任，我可以像当年自己所羡慕的游戏编辑们一样，为玩家们介绍游戏，与玩家们分享自己的游戏心情。游戏编辑这一特殊的身分，让我像以前一样在从外界接受信息的同时，还拥有了比一般玩家更高的信息输出的能力，这也可以算是媒体工作赋予我的特殊权力吧。每年都有数以百计的游戏推出，而我的职责就是通过《掌机王SP》这一媒介将这些信息准确无误地传递给玩家，其间还起到了一个筛选的作用。向读者们推荐自己喜欢的游戏是我最享受的事情之一，一些原本因为某些原因容易被忽略的游戏通过我的介绍让更多的玩家们尝试并接纳它，这是一件多么具有成就感的事情啊。如果有读者能够通过我的介绍，感觉到和我当年初次接触《妖精战士2》时一样的意外收获的话，那也算是对我工作的肯定了吧。







热点大家谈

79 辑热点话题

上辑热点话题回馈之 SCEJ 的 PSP 原创作品

近来 SCEJ 在 PSP 上投入的力度很大，接连推出《勇者别嚣张》和《啪嗒嘭》两款作品（《乐克乐乐》也是SCEJ在 PSP 上的原创作品）。本辑，我们来讨论 SCEJ 的这些 PSP 原创作品及其相关展开讨论吧。

支持原创，支持创意，现在已经是续作的时代了，应该鼓励原创。

xgyocg

原创是要支持的，但是SCEJ的创意似乎都用在了这些小品级游戏上，何时才能开发一款既能展示PSP机能，又富有游戏性的原创大作，相信那时候又是 PSP 发展的新飞跃。

kyo17452007

原创游戏是要支持的，原创的创意游戏更是要支持，PSP缺少的就是原创的创意游戏呀！

FM01

多一个原创总比多一个"妇科"要好。

传说中的 DD

《啪嗒嘭》真是意外的惊喜，PSP上就需要这样有创意的游戏，《小小大星球》从目前情报来看也会是款不错的原创游戏。

曾柳

虽然支持原创，但是，似乎这几个游戏的耐玩性不是很强。而且平衡性稍差。

yuehailan

任天堂在小品休闲游戏上走创意路线，SCEJ 也开始在小品休闲游戏上走创意路线。两个没有可比性的主机在这点上倒是走一起了。

王跃洪

原创也只是左粘右贴的混合物。

小兰王子

原创是绝对支持的，不过也要注重主机的性能和游戏的画面。只有好游戏才能打动玩家的心！

tv575757

都不错，创意不死啊，希望有更多创新之作！

AXEJ 星

创意是有的，但是还有欠缺。比如《乐克乐克》，当初买 PSP 就因为它，可是实际玩后发现，久了就会略显得枯燥；《勇者别嚣张》倒是个不错的游戏，可是为什么要用这样的画面来表现呢？为了游戏风格？即使如此我还是觉得太偷懒了；《啪嗒嘭》还没玩多少。SCEJ 的游戏开发还有得走，而且正如 LS 有几位说的，SCEJ 在创意的同时必须兼顾发挥机能，不然不如买 NDS。

fugsk2178

传说中的游戏性大概就是这样吧。

fqcstc

支持原创，但 SCEJ 该出一款 PRG 大作了！

SuspatPSP

这两个原创作品确实让人眼前一亮啊！本来我还对这些游戏都不屑一顾的，但我的朋友说这游戏很好玩，我就试了一下，哗，真的啊，太过瘾了，在紧张的工作完成后玩一下《啪嗒嘭》这游戏，感觉整个人都放松了，只是过一关的时间有点长。

无我の境地

这些没啥号召力的说。

claudehx

没有原创的起点，哪来以后的新系列？

闪一击

PSP 还是走大作路线好，事实证明，这些在游戏工作者眼中备受好评的创新游戏，市场未必买帐。不过这些游戏的出现确实是给 PSP 带来一丝新风。

青秀山

我觉得SCEJ关键在于不知道自己的真正客户群，同时没有掌握开发游戏和发行游戏的门道，俗话讲就是道行太浅。SCEJ 技术实力和创新实力是够了，但市场调研能力和游戏平衡掌握能力还欠缺。希望 SCEJ 继续创出好游戏吧

wz1024

很可爱的游戏，可是只能在入手 PSP 之后玩。

都市小杀 0

SCEJ 貌似很擅长做这种可爱游戏，不过……要是不拿出展现PSP机能的游戏，怎么来和 NDSL 抗衡？

海的女娇

从被众多移植游戏占领，到 SCEJ 接连推出原创作品，说明，SCEJ 真正重视起PSP来了。至于以前，看起来只是在拿老牌子抢老玩家的钱。希望 2008 年 PSP 的这种原创游戏更多——当然，最好能体现出PSP优秀的机能才好。我个人更期待 PSP 版《战神》。

马修

本辑热点话题

酝酿中的 NDS 游戏下载业务

不久前，近日在接受美国《纽约时报》记者采访时，任天堂美国分社社长雷吉表示，任天堂打算将NDS游戏下载服务推广到千家万户，方法为将通过Wii下载NDS的试玩版甚至完 整版游戏，然后再传输到NDS上使用。本辑，我们就围绕这则消息及其相关展开讨论。

参与方式

请登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在 2007 年 1 月 14 日发布在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

中奖名单



《掌机王SP》第78辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖





高州市	冯子珊
梧州市	唐铭浩

一等奖





深圳市	胡展堂
安庆市	李涵
江门市	梁春强
北京市	茹浩然
银川市	王子俊
佛山市	吴嘉明

二等奖



南京市	贺晟晨
兰州市	居音
北京市	李依文
贵阳市	刘承云
昆明市	罗然
常州市	是菲菁
三明市	余翔
上海市	张立业
天津市	张鹏

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

温岭市	蔡俊俏
高州市	程秋苗
济宁市	魏恒
重庆市	许恒
青岛市	张志亮
南京市	周红荣

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS·PSP 幸运大抽奖

交流空间

无论你是想找到能够联机作战的战友，还是想找可以交流分享游戏乐趣的同伴，都快来参与我们的“交流空间”栏目吧。请参照下面的格式填写好自己的基本资料，并用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，结交更多掌机玩家。

陈一　　昵称：一只萤烛

性别：女　　年龄：26
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《荣誉勋章》、《DJ MAX》、《实况足球》
地址：江苏省淮安市洪泽县大庆南路15-5号
邮编：223101　QQ：9866086
想说的话：希望有缘结识更多朋友。

李博然　昵称：魂儿

性别：女
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》、《太鼓之达人》、《真·三国无双》
地址：北京市丰台去右安门开阳七区1号楼13单元101
邮编：100069　QQ：406674507
想说的话：一个刚认识的朋友去当兵了，祝他一切顺利！

王晨　　昵称：猎怪狂

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《MHP2》、《火影忍者》
地址：黑龙江省哈尔滨市道外区红河一街区9号楼3单元804　邮编：150050
E-mail：hitfzxuanwu@sina.com
想说的话：喜欢《MHP2》的给我来信！

张宇轩　昵称：小剑八

性别：男　　年龄：15　　拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马车》
地址：河北省唐山市路南区正泰里永乐园208-6-602
邮编：063000　QQ：497179895
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

赵子介

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《地牢围攻》、《火影忍者》
地址：河南省濮阳市油田第三高级中学
邮编：457001
QQ：506550115
想说的话：这是我第一次给掌机王写信！

徐春霆　昵称：幽幽

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《高达》、《三国无双》
地址：江苏省张家港市后塍高级中学高三（1）班
邮编：215600
QQ：568446765
想说的话：我已经无语了，愿杂志越办越好！

肖晓骁　昵称：天使的葬礼

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB、GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《DQ》及S·RPG
地址：辽宁省新民市第一高级中学二年十五班
邮编：110300
想说的话：要好好学习，争取过年添个PSP！

杨鹤　　昵称：杨天鹅

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：快了
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马里奥赛车》、《使命召唤》
地址：内蒙古满洲里市第一中学高一七班
邮编：021400
QQ：764985995
想说的话：什么掌机不掌机的，乐呵乐呵得了！



南庆亚　昵称：Kevin

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA（泪别）、NDSL、手机（这算不算）
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《逆转裁判》、《牧场物语》、《NBA》以及 A・RPG
地址：陕西省安康市汉斌区解放路37号物资局家属院南楼1单元2楼203室（中）
邮编：725000　QQ：403264953
电话：13891579152
想说的话：游戏就是放松自我的，别因玩而误学。坚持自己的信念，只玩最好的游戏。

马晓历　昵称：超级马力

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《FF》
地址：内蒙古满洲里市第一中学高一（7）班
邮编：021400
想说的话：掌机多得玩不过来了，哈哈！

耿煦　昵称：煦泪

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：RPG、A・RPG
地址：安徽省亳州市涡阳县西环南路96号
邮编：233600　QQ：346469446
想说的话：不想独自一人与游戏相伴。

李想　昵称：风华绝代

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《MHP》
地址：湖北省武汉市桥口区崇仁路谢家大巷27号
邮编：430033　QQ：845965979
电话：13659805225
想说的话：愿爱生活的朋友和我一同享受生活。

柳宝亮

性别：男
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《黄金太阳》、《恶魔城》
地址：北京市顺义区龙湾镇柳庄户村
邮编：101300
QQ：527355928　电话：60461192
想说的话：祝《掌机王SP》新年快乐！

刘鑫磊　昵称：爱捉猫的老鼠

性别：男　年龄：12
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》以及所有RPG
地址：重庆市渝北区龙湖水晶郦城1组团1幢13层03室
邮编：650031　QQ：353127210
想说的话：希望世界变成游戏的世界，下的雨是PSP雨，下的雪是NDS雪，刮的风是游戏卡带风，快乐无比。

段岩　昵称：京屿

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS（筹钱中）
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《黄金太阳》、《重装机兵》
地址：河南省卫辉市第一中学高二（4）班（一部）
邮编：453100　QQ：553599185
想说的话：当我玩掌机停下来的时候，发现能跟我一起玩的人很少。

洪宇平　昵称：ROY

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBM、NDSL
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《口袋妖怪》、《马里奥赛车DS》、《马里奥篮球》
地址：辽宁省沈阳市于洪区东平湖街336号（沈阳市第56中学）　邮编：110141
想说的话：喜欢《火焰之纹章》、《口袋妖怪》的朋友请给我来信，谢谢！

王耀　昵称：Jump丘

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：西安市新城区公园北路71号院4号楼1单元
邮编：710032
电话：13186196162
想说的话：不求中奖。

曾怀浩　昵称：真・飞鸟

性别：男
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《王国之心》、《MHP》、“《高达》系列”
地址：广东省兴宁市城西郊区宁江新苑B5栋603
邮编：514500
QQ：376093274
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

节目主持 米饼轩



Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“小P故障频发”、“小P突然断电对主机的影响”、“NDS玩SFC模拟器”等技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。OK，FAQ，Let's begin!

FAQ电台

Hello，everybody，新年新气象，今年可是中国的奥运年，大家平时也要注意多多锻炼身体哦。下面还是回到正题，看看读者们带来的问题吧。首先一则问题来自广西刘毅冬玩友，他在信中描述了自己PSP的诸多问题，比如亮度调节是从亮到暗、播放视频快进会蓝屏等等……从这些问题上看，刘玩友的PSP应该是一台硬降级的机器，引发这些问题的原因恐怕是在降级过程中造成了Flash数据或硬件芯片的损坏。可以先尝试将自己的系统升级至3.71 M33后，再格式化Flash1区域清除所有用户信息，看看是不是能够解决问题，如果还是不行，那可能就是硬件上的损坏了，需要拿到修理店去进行检查和维修。这里我们也提醒大家，如果自己的PSP在使用上有异常，最好的解决方法就是先彻底升级一次固件，然后格式化Flash1区域清除所有用户信息试试，而且在试机时一定不要挂载任何自制固件插件，重新下载并拷贝所有软件，如果这样问题都不能解决，那就可能是硬件故障了。

听了刚才刘玩友的问题后，不知道大家手头上关于机器的疑难杂症是否都解决了呢？这位细心的刘玩友还向我们提出了一个问题，就是PSP在开机状态下通过拔电池关机对主机会不会造成伤害。其实拔电池本身对于一些没有保护电路、保护程序设计的产品而言，与关机确实没有两样。不过PSP就正好属于那种设计了保护电路与保护程序的主机，因此关机功能自然与拔电池有很大差别。正常关机时PSP主机会先清空内存区域，将PSP液晶显示器放电，做完后续工作后再断电，而直接拔电池则是直接切断所有元件的供电，这种方式与正常关机相比，显然会对主机造成一定伤害。但这种伤害可以说是微乎其微的，一般来讲并没什么问题。不过如果是在升级固件或是做其他修改固件芯片的操作时，突然断电的后果就比较严重了。因为当系统固件信息不完整时，就无法正常开启、使用PSP，如果不通过编程器再次写入固件，主机就会变成砖头机了。

FAQ电台 PSP、NDS使用过程中遇到问题怎么办？“FAQ电台”将会告诉你答案！关注FAQ电台，你也会成为掌机高手！

读者刘永富向我们询问，说自己想用NDS玩SFC模拟器，结果没找到转换SFC游戏的工具，把模拟器拷贝上去运行又出现一堆外语文字提示，说ROM存放不对。关于SFC模拟器，目前最新版是SNEmulDS 0.6 alpha（针对Slot1烧录卡）和WIP 2（针对Slot2烧录卡）两个版本，刘读者使用的是N-Card烧录卡，所以应当下载SNEmulDS 0.6 alpha版使用。alpha版使用起来非常方便，早就无需再通过电脑合并ROM软件进行转换了，而是下载最新版软件后解压缩，将其中的SNEmulDS.nds和snemul.cfg两个文件复制到烧录卡存储空间根目录下，然后再在根目录下创建一个名为SNES的文件夹，直接将SFC游戏ROM放置在这里。N-Card烧录卡内置了DLDI补丁，所以直接打开NDS，启动SNEmulDS.nds的自制程序即可，程序会自动读取烧录卡上SNES目录下的ROM，直接选择启动即可。



接着来看四川吴建军玩家的问题，“小弟一直

有一个问题，就是如果我把一张无线网卡装在电脑上后，去远一点的地方玩，PSP能接收到无线网络吗？因为家里没有电脑的缘故，我想把网卡安装在邻居家的电脑上，然后用PSP在自家上网。”一般无线网卡的距离号称有10～50米，不过具体的距离还要根据当时的网络信号强弱而定，而像I-O DATA，一般情况下的距离只有4～8米，神卡一般情况下有10～15米，如果遇墙信号还会减弱，所以劝这位同学还是不要抱太大的希望。

FAQ电台

有关NDS的所有疑难杂症由我们来为你解答！烧录卡使用、自制软件介绍、模拟器游戏……包容所有你所需要的内容，《NDS宝典》——锐意制作中！



广告过后来看黑龙江玩友张扬的来信：“在《勇者别嚣张》里要怎么培养出魔龙？龙到底有多强？”其实培育龙并不困难。在杀死前一关的勇者之后，他周围的土地中就会含有“魔分”，魔分在土壤中累积到一定程度之后土壤就会发生变化，累积大量魔分之后挖开土壤就能看到魔龙了。不过说实话，魔龙并不是很强。它不但会肆意屠杀自己身边的魔军，而且攻击方式只有横向吐火一种，很不实用，如果不是想要完成图鉴的话，还是生产蜥蜴战士来得划算。





继续来看上海玩家小方的问题“各位编辑大哥们，小弟我非常喜欢动漫和游戏，想在正在买机的边缘挣扎，手中的钱只够买NDS或者PSP中的一台，犹豫应该买哪一台？喜欢PSP炫酷的外形，但是又听说NDS上的动漫改编游戏比较多。大哥们帮我拿个主意吧？”又是一位三栖人玩家的苦恼。NDS上的动漫改编游戏确实比PSP的多很



多，不说别的，《少年JUMP》在NDS上的两款大乱斗作品就已经很吸引动漫粉丝了，还有其他热门动漫如《银魂》、《网王》、《真·幸运星》等改编的游戏。基本上可以说是款热门动漫都能找到其NDS版的改编游戏，不过游戏的素质多少有些参差不齐。PSP上的动漫改编游戏其实也不少，像《BLEACH 灵魂升温》、《凉宫春日的约定》和《Fate/老虎斗技场》这样的优秀动漫改编作品也不在少数的，关键还是要看你自己的取舍咯。

FAQ电台

上次有位读者来信询问米饼，问“FAQ”到底是什么意思？反复读这3个字母感觉怪怪的，像某个不雅的英文单词。（－ －b）呵呵，其实“FAQ”是英文“Frequently Asked Questions”的缩写，意思就是“经常被问到的问题”，也可以解释为“常见问题解答”。玩家有时候可能会遇到并不是很难的问题，这些问题往往只需要简单的解释就能够解决，这就是FAQ存在的意义。



我们接着来看网友zhangant的问题：“最近想买一台NDSL，不知买哪一种。”就小编个人经验来说，首推神游版，因为现在的主机制造工艺已经很好地杜绝了屏幕倾斜、屏幕塌陷等的问题，价格现在也比日版便宜，而且还有完善的售后服务。如果可以等一等的话，还可以观望一下即将在农历新年推出的中国龙限定版。





最后来看辽宁李浩玩家的问题“各位小编大家好，小弟的《MHP2》快要封盘了，不过对几个小问题还有点疑惑，麻烦各位帮忙解答一下。1.我看过某些视频里有猎人喝醉酒走路的情况，不知道这个是怎么实现的呢？2.为什么发动“连射”技能后，“反动轻减”这个技能的作用无效了？”1.只需要在集会所里坐在椅子上连续喝酒10次以上，那么角色起身以后就会出现醉酒的情况。2.角色发动“连射”技能后系统会强制将弩炮的反动效果固定为最大，因此“反动轻减”这时候无法产生任何作用。



在一起的时间总是很短暂，FAQ电台的播报到此结束，我们下辑再见吧！

小编寄语



胧月

★有一年半没在公司楼下吃烧烤了，加班到深夜遥和羽纹、乌冬去重温。席间胡侃一通各自的游戏经历后，怀旧情结又被激发出来了。怀旧大抵会被认为是“顽固”或“审美疲劳”，但看着自己喜欢的厂商一个个向着“纯粹的商人”蜕变，难免发牢骚。在对待游戏的态度上，倚老卖老固然不对，倚小卖小也同样要不得。

★虽然工作以后几乎没怎么看电视，不过年底的电视台真是欢乐无限。国内的阿宅们终于有了自己的“Nice Boat”：めちゃエロくてめちゃあらあらしい。

★1月新番里的《PERSONA -trinity soul-》有些超出预想，希望别烂尾。



软饼干

◆时间过得真快，一眨眼又是新的一年了，感觉去年过年时的情景还依稀在眼前。游戏市场是越来越火爆了，相信今年也会有良好的表现，自己所要做的就是静等神作们的降临！

◆最近一个月频繁地出入影院，年底的几部国产大片都看了个遍，总体感觉马马虎虎，要是在DVD上看这些电影就不会那么震撼了。由此可见我确实是一个只注重气氛和场面，而轻视影片内容的人啊。(＝＝)

◆自从上辑公布了自己的PSN帐号，本人的PS3好友列表就瞬间被挤爆了，Sony真不厚道啊，为什么一个帐号只能加50个好友呢，我恨！



乌冬

★不知道从什么时候开始，自己对人处事的态度变得得过且过，看来这样下去可不行，乌冬，你要振作啊——吐槽完毕。

★《医龙2》就这么完结了，最近又进入了无片可看的日子，如果哪位同学有好的片子介绍请来信或电邮告之，在下感激不尽。

★2008年的首个流行语就这样诞生了，最近不管是聊天还是回帖，只要一遇到什么囧事，就会立马送他一句，真是超级好用的。

★2008伊始本来有很多话想说的，但是一到真要说的时候却语塞……



宇轩

◆最近，有朋友问我为什么Key社著名Galgame要加入H部分，是不是只有靠这种“三俗”的东西才能吸引人的眼球。我回答他说，你看时下最火的《色戒》，为什么它要有床戏呢？第一观众爱看，第二为了增深剧情的感人程度。其实无论是《色戒》还是那些经典的Galgame，它们本身想讲述的中心和重点都不在那些镜头上，但去掉了它们就会让人感觉到故事的不真实，或者是不完整。当然，本身就冲着H去的我也无可奈何了。



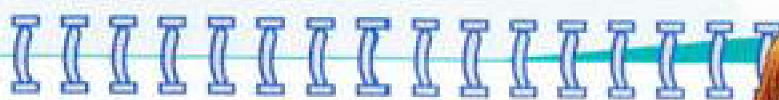
盲先知

◯祝Lucine生日快乐！

◯一位好友刚从英国回来，可是只在国内待一个月就又要走，时间紧得连年都过不上，想见面一叙更是没希望了，实在是遗憾。

◯电影《谍影重重3》结束的时候，那首片尾曲《Extreme Way》再次响起。作为系列一直沿用的ED，这同一首歌竟然能贴合三部曲每一部不同的意境，作者Moby不愧音乐鬼才之名。

◯最后祝广大读者新年快乐，在2008年里能够玩到自己最喜欢的游戏。



紫枫

◆成长

某友向我抱怨说他喜欢的人都不喜欢他，喜欢他的人他也都不喜欢，苦恼不已。这让我不由想起大学时代的自己，当时一个朋友发出同样感慨时，我曾对之发表过长篇大论，由命运与缘分一直到生活与经历诸如此类等等冗言。时隔多年，面对同样的情形，却已然没有那么多的想法，只是苦笑着举起手中浊物，道一声“干了吧”……

◆对自己、也对某人

年龄有的时候确实是个不可逾越的问题，不过从另外一个方面来看，即使没有这个问题，某些事情还是无法完成，所以，还是不要想太多了。

◆杂

追也不来，求也不到，追求，我真是发了疯……



◆最近正在用PSP玩PS版《寄生前夜》，我要完成当年未完成的一个任务——77层克莱斯勒大厦，当年爆机三周目，挑战到克莱斯勒大厦到50层时记录不幸被删，于是再没有动力继续。现在有了完美模拟PS的PSP，能够随时在掌上重温当初名作，而且游戏还有中文版，正是重温的最好时机，目前已经完成了一周目，正在顺利进行中，当年的遗憾在今天应该可以弥补了。

◆我觉得，人生在世，很多事情都必须去经历一次，无论是经历好事还是坏事，都是自己生命中宝贵的财富，这样过完一生才会有很多值得回忆的点滴，平平淡淡千篇一律地生活是浪费生命，所以在遇到高兴的事情时我固然开心，遇到不好的事情或者挫折时，我也会告诉自己，我以前并没有经历过这些，现在我经历了，这就是我的财富，我的人生。这样会让我很快从困境中走出来。



★最近查看了一下中国男足世界杯小组赛的比赛日程，突然火星地发现第一场对阵伊拉克的比赛居然是在2月6日，也就是除夕之夜的晚上开始进行。从国家队近几年来每况愈下的情况来看，除夕之夜的战斗能和对方打平的话，全国球迷应该能过个“安稳”年了吧。(笑)

★《OG外传》龟速进行中，目前已经玩到了十几话。这里对自己心爱的角色白河愁无法加入队伍而感到惋惜……

★空闲的时候关心了一下回家的机票问题，在得知无打折票贩卖的时候再次感到惋惜……



▲前两天晚上和女友在车站等车，两人正在议论站台的海报，就听见身后有摩托发动机的轰鸣声。米格回头一看，原来是两名巡警，还在纳闷两人来意，就听其中一位开口对米格说：“身份证拿出来！”掏出证件和名片给两位警察看了半天证明身分，女友在一旁忍不住发笑，最后验明身分后，警察说了句：“主要是看你女友太漂亮，以为你是拐骗少女的……”长这么大，第一次被警察拦住，原因居然是拐卖女孩的嫌疑犯，昏！

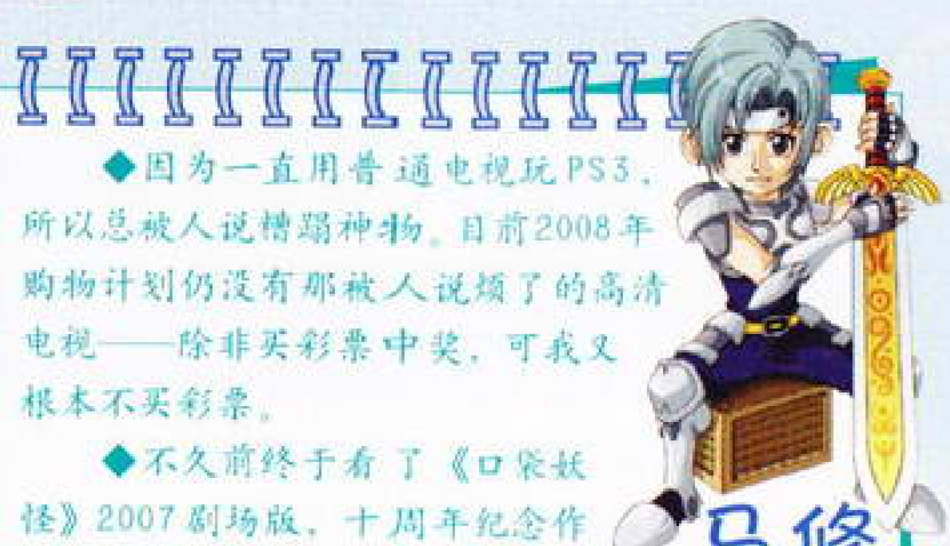
▲宇轩同学近日连夜逃回学校参加考试，希望他能考出好成绩……



■就像软饼干每天都会战上几局《COD4》一样，我每天回家都会玩一会儿《真·三国无双5》，尽管一开始对这款游戏的印象非常差，但玩得久了却越来越觉得它好玩，也许这就是所谓的“慢热”作品吧。

■每年年初时都有不少新作公布，这次不知道又有什么让人期待的新作登场，《无双》和《机战》的新作应该也快公布了吧。

■新年第一天去书城转了一下，印象中已经有一年多没有去过了，随便买了几本小说，希望能够把它们看完。



◆因为一直用普通电视玩PS3，所以总被人说糟蹋神物。目前2008年购物计划仍没有那被人说烦了的高清电视——除非买彩票中奖，可我又根本不买彩票。

◆不久前终于看了《口袋妖怪》2007剧场版，十周年纪念作品的素质果然不愧那50亿日元的票房！

◆2008年的第二天便搬了家，对于我这种又懒又宅的人来说，搬一次家无疑是伤筋动骨。

◆距离上次搬家正好一年，好多回忆……也让它随着搬家和新的一年的来临而成为过去吧。

◆在度日如年的期待和煎熬中，我静待那一天的来临……



※2008年，没有迎来开门红。1号年初梦见地震，2号开始重感冒，3号被强行干涉作下某个重大决定，4号朋友终于做了手术，5号得知他被送入了重症监护病房，将长时间无法联络……担心。

※发现世上最难的事情，就是不确定的等待。无法明确未来会是什么，只能凭着微弱的一丝希望去慢慢等待，这样的感觉真痛苦。

※“努力留住昨天的痕迹是一件很难也很傻的事情，该消失的东西总有一天会消失，就算是记忆也有会被忘却的一天，何苦强求呢？”——《逝去的那一年》

掌机王自由谈

掌机平台在这几年借由NDS与PSP的竞争而呈现出一派欣欣向荣的景象，各种游戏类型也在两大掌机平台上蓬勃发展，作为拥有广大FANS的Galgame又在掌机平台上有何表现？本辑“掌机王自由谈”第一篇文章，便带领大家一起对两大次世代掌机上的Galgame进行回顾与展望。而在游戏蓬勃发展的同时，我们也不得不正视一个客观存在的问题——语言的障碍，第二篇文章，正是描述普通玩家在面临有语言障碍的大作时的心情与观点。

次世代掌机Galgame的回顾与梦想

文 菜马 hmzcyh

在文章开始之前，我们有必要先来了解一下Galgame的定义。“Galgame”这个名词的具体解释法很多，比较普遍的说法认为“Gal”是“girl and love”的简称，“Galgame”意即“以二次元的美少女和恋爱为主要卖点”的游戏。而一个成功的Galgame，通常都会具有精美的人物作画、优美动听的音乐、众多大牌声优的献声和最重要的经典感人剧情。以前的掌机对Galgame的原创和移植也有过相当多的尝试，不过由于机能和容量的限制使得其表现极其有限(从这点来说，GBC上的《心跳回忆》可以说是难能可贵了)。以现在的“次世代掌机”NDS和PSP来看，NDS虽然机能很充足但容量却很有限，所以就算如Snkplaymore的“大厂商”也只能做出完整的系统而不能再现人物的语音；而PSP容量1.8G的UMD光盘给Gal中大量的语音文件提供了充足的后援，这也成了众多知名Galgame移植PSP的缘故。接下来，笔者就说说两个比较重点的Galgame发展方向。



AVG类Galgame的发展趋势和掌机“叶键战”的未来梦想

所谓“AVG类”Galgame，是指以文字AVG为主要表现形式的Galgame。笔者算是一个相当的Galgame迷，而其中又比较偏爱Key公司和Leaf公司(Leaf公司在家用机平台发售作品时使用“Aquaplus”的名字)。说起这两个公司其实还有一段有意思的说法：Key社的作品偏向用真情(注意！不只是爱情)让人感动落泪，所以作品不多但是个个都是经典；Leaf社的作品相当多，而且擅长很多方面的作品，除了比较偏向让人“读”的“叶系视觉小说系列”外，也有不少类似《传颂之物》这样的SLG和RPG等作品；两家公司可以说是Gal界竞争最厉害的对手，经常在销售和公布上明争暗斗，于是玩家们通常把两家公司合称为“叶键”，两家公司斗争的现象也被称为“叶键战”，日本著名论坛2ch为此甚至专门开了一个“叶键版”。

以现在的情况来看，“叶键战”很明显已经在PSP上开始了：最先盯准PSP平台的是Leaf社，其率先在PSP上发售了PSP上的第一个真正意义上的Gal大作——《漫画同人会 携带版》，这部作品可以算是Leaf社的一线大作，尽管是移植版但素质很不错。此后也有一些Gal名作往PSP移植，



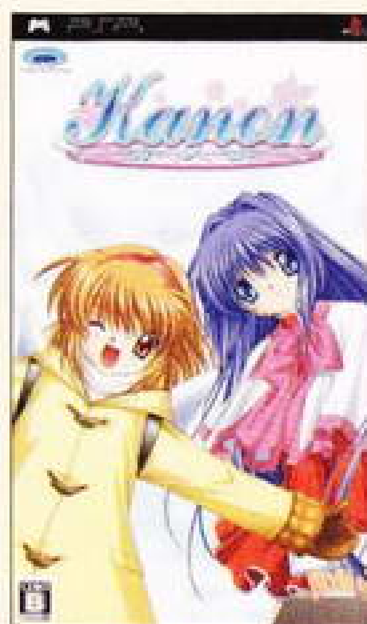
但对正统Gal玩家的影响力均不如这部作品。也许Key社也感到了危机，于是在2006年火速宣布了《Kanon》和《Air》这两部可以说是Key社镇社之宝的作品（当时一同宣布的《Snow》并非Key社的作品），而Leaf也不甘落后，也宣布《Routes》同时登陆PSP和PS2，而且两部作品可以联动，虽说《Routes》的影响力不如《漫画同人会》，但很明显在叶键战中占了上风——《Routes》在2007年1月发售并获得好评；而原定于2006年冬发售的《Kanon》延期到了2007年2月，而且由于代理移植公司的原因导致此版本的语音竟然被砍掉了大部分，这也让支持Key的PSP玩家们大受打击，间接造成了《Air》的大幅度延期。

好在2007年10月登场的《Air》没有辜负人们的期望，不但终于达成全程语音，而且多了很多贴心功能，也算给Key社挽回了不少面子。接下来，Key社的下一步打算极有可能是在PSP上推出其镇社之宝的第3作《Clannad》。《Clannad》是Key社呕心沥血了4年的大作，主要剧本负责人麻枝准说这是他“花尽了一生的心血”的作品，要完成全部流程需要300小时。不光如此，这部作品的





剧情重点在于表现“家族之情”，甚至改变了很多人（包括笔者）的人生观。最近Key社宣布已经移植在PS2上的本作又要移植到Xbox360，所以估计其可能也有掌机上的移植计划，毕竟《Clannad》对机能的要求并不高；现在宣布移植的话，动画版《Clannad》正在热播中（按照正常流程，动画版极有可能推出第二季），再加上《英雄传说6 空之轨迹SC》已率先在PSP上使用了双UMD的媒体，这样在PSP上实现300小时的游戏内容和海量的语音也不再是梦（而且《Clannad》的故事正好分为两大部分，正好一个部分一张UMD）。至于Leaf社，其镇社之宝的“《Toheart2》系列”虽然没有宣布掌机移植计划，但已经有同人作品在GBA和PSP上登场，容量虽小但几乎都包含了全部内容（GBA版没有语音但内容完全，PSP版有全语音但有些BUG），所以一张UMD要装下《Toheart2》完全贴近现实；《Routes》和《TH2》的游戏开发引擎极其接近，使移植工作不会太困难；《TH2》从2004年12月发售到现在热潮一直未减，而且最近Leaf社又宣布了《TH2》的外传《Toheart2 anotherdays》，所以要是能够趁《AD》发售时再移植《TH2》到PSP，或者说在《AD》登陆PS2同时宣布《AD》也登陆PSP，对于Leaf社在“叶键战”中的地位，也会有相当的帮助。不管怎么说，这些只是推测而已，当然作为玩家来说也比较希望看到PSP上的下一轮叶键战——“叶键相争，饭斯得利”嘛。



至于其他的Galgame制作公司，当然也不乏和“叶键”平起平坐的公司，不过就它们目前的做法来看，它们可能也在等待看下一次叶键战谁能占得先机，毕竟对于它们来说，在PC平台上开发和销售它们自己的游戏算是一个明哲保身的方法。不过当时机成熟而且“叶键战”能够继续下去的话，我们在PSP上见到Galgame百花齐放的景象，也许不再是一个梦想。

SLG类Galgame的发展趋势以及《心跳回忆》的“怨念发泄”

所谓SLG类Galgame，是指以人物养成为主和具有完整游戏系统的Galgame。相对来说，现在SLG类Galgame的市场已经大不如前，近些年也就出了一个移植的、还不错的《美少女梦工场4》。而提起SLG类Galgame，恐怕没有游戏敢和《心跳回忆》争这个第一的位置。《心跳回忆》好歹也有13年的历史了，也可以说是诸多Galgame的老祖宗了（虽然它不是第一个，但肯定是老一代中最著名的一个，更难能可贵的是《心跳》是全年龄游戏）。“《心跳》系列”的正传基本上都是走的一样的路子，但从2代之后就开始走下坡路（当然这并不代表2代的素质差，事实上2代是笔者心目中最强的一代），而3代的大失败估计也够让Konami心灰意冷了，从此之后就开始挖掘女性玩家们的市场，PS2上两代《Girl's side》既成了女性向游戏中的经典，也成了诸多期待PS2《心跳》新作


▲ PSP 版《心跳回忆》。

的死忠们心中的痛。后来老K开始运营网游版的《心跳回忆Online》，里面既可以扮演男生追女生、也可以扮演女生追男生，算是照顾了不同的玩家，而且还特意出了25话（DVD版中包含26话）的TV版动画《心跳回忆Only love》为之造势，结果由于日本玩家不买账，导致《心跳OL》仅运营一年多就惨淡收场，而停止运营的时候动画甚至还没播放完毕，这也着实让老K郁闷到要挂（倒是其中给动画版弥生水奈配音的声优藤田咲因为出色的演技被选中成了初音未来的配音而大红大紫，这是后话）。好在老K什么都缺就是不缺知名品牌，它敢在任何平台发售任何时间段的作品，再加上心跳10周年也有一些喜庆气氛，这也造成了《心跳》1代的本传在PSP上的近乎"完全移植"的诞生。要说这样继续在PSP上推出经典的移植加强版作品多好，但老K却死不悔改，竟然在NDS上诚意十足地复刻了《心跳Girl's side》第一代，而且还加上了新人物新剧情，还可以"触摸帅哥"，还有华丽到掉渣的男性声优阵容，甚至还有原来需要大容量支持的EVS"让角色叫出你的名字"系统……没错，女性玩家们也许很满足，但不知男性玩家们在玩此代的感觉是多么的郁闷、不满和悲哀。笔者不明白：老K你既然能在NDS有限的机能上制作出这么近乎完美的游戏，难道做一个给男性玩家玩的《心跳》要花多大精力？像《心跳G'S》这样制作如此认真的游戏销量也不太好，不也说明了女性玩家不像你们想象中的那么有热情么？而在这种情况下你们依然还敢宣布要继续复刻在日本评价普遍低于《G'S》1代的《G'S》2代，你们究竟都抱着什么心态？难道说K社的《心跳》开发部门已经被女性给占领了？

郁闷的事先不提，我们还是来猜猜老K以后的战略。以前网上曾经公开过一张《心跳2》的NDS版截图，虽然很容易看出是用Photoshop加工的，但因为《G'S》1代的完美移植，使得人们也开始对NDS上的《心跳》开始抱有幻想。从理性上来分析的话，《心跳2》几乎是纯2D游戏，只有在小游戏中才会出现3D形象，所以关于机能问题不用担心；语音的话，《心跳2》完全可以和《G'S》一样只在重点剧情中有语音，有《G'S》的成功前例，相信EVS系统也不难处理，更何况目前NDS卡带的最大容量已经拓展为2G；新人物的加入也许比较困难，但原来的一些戏份较少的角色如野咲堇完全可以添加新剧情让老玩家也感到新鲜；最麻烦的问题恐怕是触摸——这个世界也只有美女可以摸帅哥合理，帅哥摸美女就是犯法，没天理啊……不过既然SNK Playmore的《心跳魔女神判》已经做了"触摸MM"的吃螃蟹的事，相信老K只要"放开面子"也不是难事（这从NDS版《旋风管家》那么多的养眼镜头已经可以看出来了）。而只要2代成功移植，相信3代的"2D重制化"和OL的"单机分男女版本"也不是梦了。说句题外话，老K曾经出过另一部SLG类Galgame精品《凝望骑士》，个人认为这部由《樱大战》的制作人广井王子所监督的作品的综合素质甚至不输于《心跳2》，只是可惜被掩盖在了《心跳》的光辉之下，而这部作品在2008年正好是发售10周年，相信到时老K也会进行一番活动——老K，移植《凝望》吧，出《凝望2》吧，移植《心跳2》吧，重制《心跳OL》吧……（一边望天一边敲碗中。）


▲《心跳回忆 Girl's side》的一代和二代。

除了文中这两大类外，其实Galgame还有一些其他的类型，不过由于那些游戏几乎都是以PC为主要发展平台，而且大多数对玩家年龄有限制以及有不合适的内容（这点对于它们移植掌机来说是极为不利的），所以暂时不提。尽管目前掌机的Galgame只有AVG和SLG两种主要类型，但作为笔者这个深度二次元中毒的玩家来说，是极其希望看到掌机平台能够被Galgame各大厂商重视起来的。现在我们已经跨入2008，在这里笔者也真诚祝福Galgame在掌机平台能够一路走好。

语言——难以逾越的障碍

文 无用之斧

2007年初，当任天堂放出消息"《塞尔达传说》系列"的最新作——《幻影沙漏》将要在NDS上的发售的时候，身为系列FANS的笔者一阵激动，毕竟掌机上的"《塞尔达》系列"已经两年多没出新作了，于是笔者就翘首期盼等待发售日的到来。6月中旬的发售日在期待中渐渐临近了，可是就在距发售日还有两三天的时候，我忽然为一个问题发起愁来——自己该不该在第一时间



体验这款超级大作呢？

众所周知，“《塞尔达传说》系列”的精髓所在就是解谜，不仅是迷宫中，游戏从头至尾都包含了各式各样大小不一的谜题，而解谜的惟一途径就是根据游戏中的NPC所给的提示来完成的。如果第一时间体验这款游戏，肯定是日文的，剧情肯定也就看不懂，而靠攻略来玩这款游戏的话也就肯定不能全面的体会到它所带来的乐趣。如果不第一时间上手游戏，那只有等汉化版放出了，可这一等又不知要等到什么时候。考虑再三，最后还是决定第一时间玩，毕竟这款游戏让我们等待的时间太长。果不出所料，游戏一开始就因为看不懂剧情遇到了困难，连最初的剑都不知道如何入手，最后没办法，只有求助攻略了，一看才知道很简单，只要在提示板上写一个“7”就可以了。从这么个小地方就可以看出，不懂日文玩这款游戏简直就像吃一道没放盐的大餐一样让人扼腕痛惜。

本着“能不看攻略就不看攻略”的原则出发，笔者一路坎坷地把游戏通了一遍，但游戏中的许多隐藏要素和收集要素都基本没怎么发掘，正打算再玩一遍的时候，忽然在网上得知，汉化版已经出来了！在惊叹汉化速度之快的同时，笔者也为汉化的质量有所担心，等把汉化版通了一遍后才发现，担心完全是多余的，汉化的程度简直可以用完美来形容，汉化者严谨认真的态度也绝对值得肯定。

虽然自己在第一时间玩到了游戏，但因为语言的问题看不懂剧情，所以不能完全体会到游戏所带来的乐趣；虽然自己在第二时间玩到了汉化版，但由于已经没有了玩第一遍时候的新鲜感，所以游戏带来的乐趣也大打折扣。于是，一款可称的上是白金级的游戏就这样被自己糟蹋了——简直是暴殄天物。

可以第一时间玩到游戏，但却不能第一时间体会到游戏的乐趣，这对国内很多玩家来说都是一种遗憾。电子游戏最基本的条件就是“互动性”，通过外界的输入来控制画面中的人或物达到某种目的，这样操作者能得到相应的乐趣，而在控制人或物的时候，由于要根据游戏中所给的提示或游戏所要表达的故事一路走下来，于是语言起到了承启的作用，可谓必不可少。而我们由于玩的不是自己的母语游戏，于是，语言成了一道难以逾越的障碍。目前游戏的发展也已经到了多元化时代了，文字的重要性也越显突出，即使是ACT、FPS、STG等类型的游戏现在也都重视剧情的作用了，有了好的剧情，才会使玩家有带入感。更别说那些以文字为卖点的RPG、AVG等类型的游戏了，对于许多日文的RPG、AVG的游戏，除了系列的FANS外，许多普通玩家都会望洋兴叹，毕竟，那是属于大洋彼岸扶桑岛国自己的游戏。

值得庆幸的是，国内有大批热衷于汉化游戏的热血玩家，正是由于他们孜孜不倦地从事汉化工作，才使我们许多人能玩上备感亲切的中文游戏。汉化工作者的功劳是毋庸置疑的，但即使是汉化，有时候也会因为语言差异难以做到尽善尽美，而不能完全复原游戏所要表达的意境。

比如著名的AVG“《逆转裁判》系列”，就是以文字为卖点的作品，更恰当点说是以语言文化为卖点的，游戏中从头到尾充斥着关于文字所带来的各种笑话和情节，即使是汉化版，有些地方也不能复原游戏本来的韵味。有一个很简单的例子，系列的第一部，在第一章出现的一个犯人名叫山野星雄（やまのほしお），表面上看这是个很普通的名字，但是熟悉日语的人就能看出深一层的意思，其中“山（やま）”有“犯罪案件”的意思，“星（ほし）”有“犯人”意思，连起来就是“案件的犯人”的意思，这和第一章直白的剧情结合起来就给人一种很恶搞的感觉。这个系列中许多人物的名字都看似普通、其实却都有着很另类很搞怪的含义，这些名字直接翻译过来外人根本不能理解其中的含义，更别说能体会到其中所引发的各种笑话了。一个简单的名字尚且如此，游戏中各种复杂的文字幽默用汉语更是不好表达了。

游戏虽然没有国界，但语言有，注重文字剧情的游戏对于我们很多人来说或多或少都有一些障碍，能逾越这种障碍的一种途径就是努力学习外语，只有能更深地理解和掌握这些外语，才能更深刻地感受到游戏应该所带来的魅力，当然，这种办法对广大普通玩家来说很不实际，所以我们更愿意接受汉化游戏，即使不能完全复原游戏的魅力，对我们来说就已经足够了，而且也只能这样了。最后，向国内所有的汉化工作者致境！





游戏王对战怪兽 世界锦标赛2008

◆Konami ◆TAB NDS

算起来《游戏王对战怪兽 世界锦标赛2008》(以下简称《2008》)已经是"《游戏王》系列"在NDS上的第四作了，NDS上的《游戏王》最大的特点即是召唤的怪物会浮在卡面上，虽然形式比较简单，但也算满足了广大OCG爱好者多年以来小小的愿望。作为第四作，《2008》无论在哪方面都足够令玩家满意，更精美的画面、更优秀的音效自然不在话下，庞大的对手数量与卡片数量更是体现了游戏的诚意。

至于游戏系统方面，有DM5严谨的规则撑腰，本作中的战斗仍一如既往地让人沉迷其中，毕竟《游戏王》最大的魅力就是这严密而爽快的战斗了。而要说《2008》与《2007》最大的不同，就是本作新增了一个类似于故事模式的"决斗世界"，庞大的世界与五花八门的对手，使得本作更像是《2007》与《精灵召唤者》的混合体，让玩家更有挑战欲望。而丰富的收集要素也让本作成为谋杀FANS时间的利器！Good job，Konami！



当然，要享受以上这个美妙的决斗世界的前提，是你必须熟悉严谨的OCG卡片和DM5决斗规则，否则面对这道大餐你真的会毫无头绪而无法下手。繁琐的规则也是"《游戏王》系列"让很多玩家望而却步的主要原因，所以想要体验这个卡片游戏的巅峰之作的玩友，还是快点去补充游戏卡知识吧。当然，本作在某些方面仍不尽如人意，比如一些怪物的图像，依然沿袭前几作的画面，出场魄力不足，而且每战前的猜硬币环节也是笔者觉得没有什么必要的设定。

《游戏王》最大的乐趣就是与人对战了，有了《2008》，你怎么可以放过与高手切磋的机会呢？联上Wi-Fi，你将会体验到本作200%的乐趣！还等什么，让我们准备好精心配好的牌组，燃烧起斗士之魂，看看谁才是游戏王之王——DUEL！

评论人：ZORKER 评分：9

星之海洋 初次启程

■Square Enix ■RPG PSP

PSP游戏《星之海洋 初次启程》已经在第一时间入手和通关，目前笔者已经集齐所有剧情和语音，下面来简单说说感受。

画面上，比起SFC版，无论地图画面还是城镇画面都得到了大幅度的加强；剧情保留了原作的精华，增加了许多新的专有剧情，而且这些剧情与原作剧情的结合也比较紧密。战斗方面比SFC版流畅和爽快了许多，而且比起SFC版来说，角色可以自由移动的本作使战斗具有更强的战略性。SFC版《星之海洋》与SFC版《幻想传说》有太多相似的地方(因为制作小组原来是同一组的)，本作则完全抛弃了那些相似要素而树立了自己的风格。最强的一点，是本作不但让前作的所有可加入角色全部保留，还加入PSP版独有的两个新角色，这也使玩家们有了进行多次游戏的动力。

而PSP版相对SFC版最大的改变，就是主线剧情全程语音，而且请来了诸多知名声优来配音，这对各位"声优控"玩家来说绝对是超级享受的事情。而片头动画和几个在原作中的经典剧情，则请来了著名动画公司Production IG来制作了超精美的过场动画，这也足够让系列的老玩家感动落泪了。



说了这么多满意的要素，下面也说说一些不满的地方。本作的流程相对标准RPG来说稍微短了一些，正常游戏玩完一遍最多也就20小时。角色虽然多，但可加入的角色却只有8个，也就是说除了固定了的4个主角外就只能选择4个角色加入，这就让玩家不得不去玩多遍来收集角色。最麻烦的一个就是一旦进入最终迷宫，就无法回到以前的世界和迷宫，万一在以前还有尚未完成的要素就只能重新游戏，而且这个游戏还没有二周目，对于那些追求一般RPG的2周目加强难度和新增要素的玩家来说，无疑是一个不小的遗憾。

评论人：菜马 hmzcyh 评分：8

サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密!?



在完成一次游戏后，会追加男主角哥哥修的生存模式，另外还有达吉和美崎的故事模式。

本作在耐玩度上有一定的提高，除了男女主角有专属的剧情外，连新加入的两名角色也有相关的剧情模式，一些专有的剧情和事件只有在特定人物的故事模式里才会发生，所以要把这些全部收集完得花上不少的时间。这次的研究，将会把游戏里剩下的结局一起送上，希望对大家的孤岛逃生有一定帮助。

文 乌冬　美编 澄香

幸存少年 小岛的大秘密
サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密
NDS ◆Konami◆AVG◆2007年12月20日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆4980日元◆无对应周边

结局一览

结局一 潜水艇脱出

可达成角色：翼、艾莉

达成方法



1.剧情发展到研究所后并且美崎加入，利用美崎爸爸的日记上密码打开研究所内的④号房间的门，在这里遇到修。
2.利用修给的密码和两兄弟吊饰上的密码打开研究室⑦号房间的门，可获得一瓶调和剂和药方，然后根据药方上的提示找到ワスレサクラ、ラクエンソウ、シカイニンジン三种材料，接着回到这个房间可获得“药”。（三种材料的具体位置在上辑攻略里已给出，这里不再赘述。）
3.前往研究所⑥号门的房间，在这个区域的潜水位置潜水有一定的几率能获得IC卡。
4.带着“药”和“IC卡”回到④号房间，剧情过后大伙一起乘潜水艇脱出。

结局二 橡皮艇脱出

可达成角色：翼



达成方法

1.剧情发展到研究所并且在岛上生活的时间已经超过48天，进入瀑布后面的洞窟会发生第三次地震。

2.接着回到研究所会发现营地对面的瓦砾已被震碎，进入这个区域的最深处会发现橡皮艇。

3.带上海图(在沉船处获得)、充足的食物和饮用水，在每天早上8点到下午5点的时间段里可乘橡皮艇脱出。(缺少其中一样的话都会在海上被困，继而无奈地等死。)

结局三 木筏脱出

可达成角色：翼、达吉

达成方法

1.带着海图前往小岛东面的沙滩，会发生制作木筏的剧情。

2.制作木筏的所需材料请参照文章最后的“制作物一览”部分。

3.木筏制作完成后，带上海图、充足的食物和饮用水，在每天早上8点到下午5点的时间段里可乘木筏脱出。

结局四 无线机求救

可达成角色：翼、艾莉、美崎、达吉



达成方法

1.当剧情发展到研究所后，在研究所惟一一道没锁的房间内会捡到一部无线机。

2.翼和美崎的故事模式里，在中心湖钓鱼的时候有一定几率会钓到一部坏掉的无线机，艾莉和达吉的故事模式可以拜托会钓鱼的两人找食物，有一定的几率也能获得。在坏掉的无线机处可以获知求救的频道。

3.前往飞机失事处的区域，在悬崖处将无线机拨到求救频道发出求救信息。

4.先选择好脱出的地点，等待几天后就会有人来营救。

结局五 飞机脱出

可达成角色：美崎

达成方法

1.美崎的故事模式里，当修复研究所内所有的门后，可以收集到右表中的三种道具。(研究所地图可参考结局一)

铜线	沉船处中间的房间
プラグ(插销)	研究所②号房间
ヒューズ(保险丝)	研究所④号房间

2.让美崎带着道具来到飞机降落的地点，就会发生修理飞机的剧情，然后可搭乘它脱出。

结局六 通讯雷达求救

可达成角色：达吉

达成方法

1.达吉的故事模式里，当剧情发展到研究所并且已经打开⑤号房间的门。(研究所地图可参考结局一)
2.在中心湖左下方的支流处乘坐木筏到达隐藏地带(行进过程选右、右、右、右、左)，在樱花树右方通道的尽头会发生发现通讯雷达的剧情。
3.回到研究所⑤号房间可使用通信设施向外发出求救信号，在这之后的5天，前往第一处营地所在位置的沙滩，会触发救援直升机前来救援的剧情。



结局七 留在岛上生活

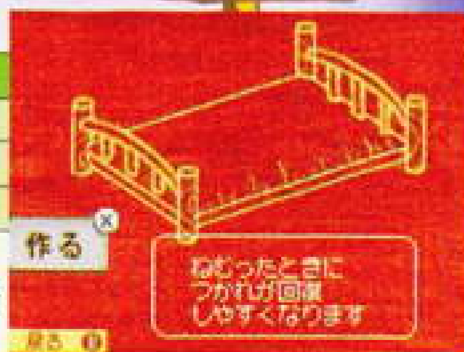
可达成角色：翼、艾莉、美崎、达吉

达成方法

在岛上一直生活满366天，便会迎来强制结局，两男两女永远在岛上生活下去……

家具和作成物制作一览

名前	必要材料	效果
棚	第1阶段：丸太×1、ロープ×1	可保存10个道具
	第2阶段：丸太×2、ロープ×2	可保存15个道具
	第3阶段：丸太×3、ロープ×3	可保存20个道具
ベッド(床)	第1阶段：丸太×2、ロープ×2、木のはっぱ×6	睡觉的体力回复量上升
	第2阶段：丸太×2、ロープ×2、木のはっぱ×6	
	第3阶段：丸太×2、ロープ×2、毛皮×6	
テーブルセット(桌椅套装)	第1阶段：丸太×1、ロープ×2	使同伴的工作效率上升(到达第3阶段才出现效果)
	第2阶段：丸太×1、ロープ×2	
	第3阶段：丸太×2、ロープ×2	
	第4阶段：丸太×2、ロープ×2	
	第5阶段：丸太×2、ロープ×2、毛皮×3	
くんせい器(熏肉器)	第1阶段丸太×1、ロープ×1	可将肉类或鱼类制作成熏制食物，利于长久保存
ドラム缶风吕(油桶澡盆)	第1阶段：丸太×1、ロープ×1	同伴可在营地洗澡
桥	第1阶段：丸太×1、ロープ×1	可以连接去不到的区域，游戏中一共有两处
イカダ(移动用木筏)	第1阶段：丸太×2、ロープ×1	可以在河流上移动，但必须要有两个人在时才能使用
	第2阶段：丸太×2、ロープ×1	
	第3阶段：丸太×2、ロープ×2	
イカダ(漂流用木筏)	第1阶段：丸太×1、ロープ×1	可用它在瀑布上顺流而下，从而快速到达下流的某些地区(消耗品)
イカダ(脱出用木筏)	第1阶段：丸太×3、ロープ×3	脱出小岛的木筏，达成结局三的必须物品
	第2阶段：丸太×3、ロープ×3	
	第3阶段：丸太×3、ロープ×3	
	第4阶段：丸太×3、ロープ×3	
	第5阶段：丸太×3、ロープ×3、毛皮×6	
家	第1阶段：丸太×4、ロープ×4	在东面沙滩的大树处制作的树屋，可作为第4处营地使用
	第2阶段：丸太×4、ロープ×4	
	第3阶段：丸太×4、ロープ×4	
	第4阶段：丸太×4、ロープ×4	
	第5阶段：丸太×4、ロープ×4	
	第6阶段：丸太×3、ロープ×3	
	第7阶段：丸太×3、ロープ×3、木のはっぱ×10	



文 骚扰天皇・SK&鞋恶地主・RP　编 羽纹　美编 澄香

流星洛克人2 狂战士×忍者・狂战士×恐龙

流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ・ベルセルク×ダイナソー

NDS

◆Capcom◆RPG◆2007年11月22日◆日版

◆1人◆256Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

继上次放出全任务和全CHIP的相关资料后，本次为大家带来SP级BOSS的S级战术以及IF级BOSS的相关说明，为本作的研究划上圆满句号。这里要说明的是，由于篇幅有限，有关BOSS战的说明以恐龙版为主。另外两个版本仅对芯片的组合做出介绍。

BOSS挑战相关说明

挑战中主要使用的芯片资料如下：4号GIGA芯片（定时炸弹）、6号芯片（电灯泡）、106号芯片（电剑）、146号芯片（草地）以及各BOSS芯片。BOSS芯片尽量选择SP的，其他芯片尽量选择三个星的。



ファントム・ブラックSP/IF

具体血量 SP级1800/IF级2200

无属性BOSS，因此不好利用属性相克给予BOSS大伤害。主要使用的是麻痹类芯片，36号反击用芯片同样必不可少。由于BOSS依旧是移动三次后进行攻击，要达成反击比较容易。需要注意的是要及时防御他的旋转攻击。旋转后有一段硬直时间，在中间一列防御可以在他收招的硬直时间内给予其芯片攻击。这里主要使用的是电剑、电灯泡、螃蟹SP芯片、火牛SP芯片和定时炸弹，也可以加上59号、60号芯片以及草地芯片。《恐龙版》可以预先读入变身数据，为后续的攻击做好准备。需要注意的是，即使使用了137号芯片，BOSS仍然能够攻击到主角，所以在战斗之前先将137号卸载，换上其他攻击型芯片 。

基本战术 战斗开始后先铺好草地，等BOSS移动三次之后站在中间一列使用36号芯片攻击以达成反击，反击成功后使用定时炸弹，可以给予BOSS双倍伤害。同理，使用60号芯片以及螃蟹的SP芯片进行攻击，可以将BOSS困在水泡中一段时间，在这段时间内使用电属性芯片进行攻击同样可以造成双倍伤害。火牛SP或者反击得到的G光束芯片也可以给BOSS重创。躲避BOSS的攻击主要是站在中间一列，BOSS用旋转攻击时直接防御后进行还击，使用其他攻击时只要及时向两边移动即可。

オヒュカス・クイーンSP/IF

具体血量 SP级2400/IF级2600

SP和IF的巨蛇女皇比普通的要强上许多，主要强化的是速度和小蛇的放出数量。SP级下女皇放出的小蛇数量为9只，而IF级下则增加到12只。不过她的属性弱点依旧暴露明显……定时炸弹配合草地的效果是非常优秀的。

基本战术 战斗开始后所做的第一件事就是铺草地、丢定时炸弹，等BOSS停下放小蛇的时候立刻使用电剑进行攻击，将其麻痹后再使用电灯泡攻击， 炸弹炸开后BOSS就挂了，最快速度大约只需要4秒钟。



ハープ・ノートSP/IF

具体血量 SP级1800/IF级2600

比较弱的一个BOSS，她的攻击规律性很强，很容易就可以预测到其下一步行动。BOSS的行动规律具体如下：移动三次后放出一至两个音箱用声波进行攻击，攻击完之后重复一次，接下来移动三次后到洛克人所在的一列使用速度比较快的麻痹攻击，之后再移动两次，到中间一列进行全屏的干扰波攻击，如此反复。需要注意的是不能被她的麻痹攻击打中，否则必然被她的干扰声波打中而进入混乱(方向键控制的左右方向颠倒)或过重(移动不能)这两种异常状态。主要使用的芯片依旧是电灯泡、电剑、36号、60号芯片、定时炸弹、螃蟹SP以及草地芯片。

基本战术 一开始可以先披上草地，BOSS在移动过程中可以用爆击枪进行扫射，放出音箱用声波攻击时迅速移动到她所在的一列对她使用芯片攻击。进行两次攻击后移动到边上的一列，等她移动三次后快速向另一边移动即可躲开她的麻痹攻击。躲开麻痹攻击后应快速移动到中间一列，她移动两次时立刻使用36号芯片进行反击，在没有36号芯片的情况下，在她攻击前的半秒左右进行防御，撤去盾的时候使用芯片攻击。使用螃蟹SP的芯片攻击后使用定时炸弹，再用 电剑攻击BOSS可以对其造成巨大伤害。在有草地的情况下，火牛SP、48号和51号芯片也能给BOSS重创，但是不推荐使用51号和火牛的芯片，因为这两种芯片会涉及到大面积燃烧，这样会烧掉太多的草地。

キャンサー・バブルSP/IF

具体血量 SP级2000/IF级2800

水属性BOSS，因此尽量融合成狂战士形态进行战斗，这样会比较轻松。主要的攻击芯片为电剑，这张芯片不仅攻击力高，而且附带麻痹效果。电灯泡也附带有麻痹效果，虽然攻击力不高，但还是推荐使用。72号、75号和78号芯片则不附带麻痹属性，在使用之前可以先以149号或122号芯片作为辅助。除了电系芯片之外，19号芯片和定时炸弹也可以对其造成比较大的伤害，推荐使用。反击仍然使用36号芯片，不过在反击之前最好使用133号芯片或者137号芯片保证安全。BOSS主要使用的攻击方式如下：

1.吐泡泡，有些泡泡中有小螃蟹，将泡泡打破后会比较快地向主角飞过来。
2.使用两个钳子进行扫地攻击。
3.海啸攻击，可以防御。

基本战术

战斗开始后使用122号芯片，使用72号芯片攻击，将BOSS麻痹，再使用平时不容易命中的78号芯片进行攻击。使用电剑攻击之前最好先将BOSS麻痹，保证锁定攻击的安全。用定时炸弹攻击之前先铺好草地，爆炸之前同样需要将其麻痹。BOSS刚吐出泡泡的瞬间用爆击枪打掉泡泡并马上使用电灯泡进行麻痹攻击，攻击之后接着使用其他高攻击的芯片，也能给BOSS重创。BOSS的飞钳子攻击和海啸攻击不容易预测，因此只能在中间一列使用133或137号芯片等待BOSS移动过来吐泡泡，在BOSS即将到达中间一列时使用36号芯片进行反击。BOSS边移动边吐泡泡时应保证在第一时间内将泡泡打破，防止泡泡中的螃蟹和旁边一列上的泡泡把主角逼入绝境。BOSS停止移动后应及时回到中间一列，为躲避飞钳子攻击和海啸攻击作准备，如果BOSS再次移动，则趁机反击吧。

ジェミニ・スパークSP_W与ジェミニスパークSP_B

具体血量 SP级1500+1500/IF级1800+1800

既然是双子，那么我们尽量选择范围攻击的芯片以便同时攻击到两者。BOSS惧怕木属性，那么20号、90号芯片和蛇女SP的芯片以及反击用的36号芯片为必备。除此之外的木属性芯片由于射程的原因不推荐使用。笔者还是推荐草地加定时炸弹进行攻击。60号芯片配合电剑也是不错的方法。BOSS主要的攻击方式如下：

1.到主角前面一格使用电剑攻击，攻击附带麻痹效果。
2.在比较远的地方使用飞拳攻击。
3.两个人到中间一列抱在一起，使用麻痹光线进行全屏攻击，攻击附带麻痹效果。
4.到主角前一格使用宽电剑攻击，攻击附带麻痹效果，当BOSS只剩下一个时使用。

基本战术

BOSS使用第1招和第2招时，都会有一个空位，只要移动到空位即可。使用第3招时，可以在中间一列进行防御或者提前使用36号芯片进行反击。第4招的范围比较大，但是可以防御，由于先前的攻击主要是在躲避中进行，所以BOSS只剩一个时躲避该招会习惯性地往边上移动，要防御住比较困难。战斗开始之后先使用20号芯片铺好草地或者直接使用146号的草地芯片，丢出定时炸弹，炸弹炸开后等两个BOSS无敌时间解除后到边上使用蛇女SP的芯片就可以同时消灭两个BOSS。

ゴート・カンフーSP/IF

具体血量 SP级2300/IF级3000

比较强的一个BOSS，它的移动速度比较快，快速移动几步之后会停下一小会。不仅如此，它还会利用草来使自己变大，提升能力。使用无特写镜头的芯片或者大范围攻击的芯片不容易命中。但是BOSS是木属性的，这也成为了他最大的弱点。BOSS的主要攻击方式如下：

1.在远处踢主角。需要注意的是它会使用斜踢。
2.变出两个影子，和本体一起到主角面前进行轮流攻击。
3.到主角面前一行踢主角。
4.变大后，到主角前一排进行两次抓挠攻击，攻击范围为两格。

基本战术

这只山羊生来就是被虐待的料，在对付它之前首先只需要准备以下四张芯片：草地、电剑、137号和定时炸弹。战斗开始后马上披上草皮并丢出定时炸弹。之后使用137号芯片进入无敌状态，在这时使用电剑将BOSS麻痹在有草的位置上，可以直接将BOSS炸至残废。之后再使用20号芯片、火牛SP芯片即可将BOSS消灭。

オックス・ファイアSP/IF

具体血量 SP级2500/IF级3200

火属性BOSS，利用螃蟹SP的芯片、雪男SP芯片、60号芯片、电剑芯片可以很轻松地解决它。此外，草地配合定时炸弹也能给其重创。

基本战术 战斗开始直接使用螃蟹SP的芯片，此时铺上草地，按顺序使用电剑→雪男SP的芯片→定时炸弹→60号芯片，可以伤它2800的HP。第二回合直接使 用水属性的69号芯片将它消灭。

イェティ・ブリザードSP/IF

具体血量 SP级2500/IF级3200

冰属性BOSS，装备上电属性芯片攻击。草地配合4号GIGA芯片也是必须的。螃蟹SP和可以将BOSS封入泡泡中的芯片也推荐使用。

基本战术 大家还记得它的冰浪攻击吧？当BOSS是IF级时，它放出的冰浪基本上只能打破三四块，打破三块的时候立刻按Y防御可以将剩下的冰浪防御住。他使用雪崩攻击时如果来不及躲就直接防御。战斗开始先铺草地，使用电灯泡先将其麻痹，丢出定时炸弹，再使用电剑进行猛攻。第二回合使用20号芯片制造草地，再使用火牛SP的芯片攻击。同时，エンプティーSP的芯片也能对它造成比较大的伤害，只要BOSS在后两行随时都可以使用。

ブラキオ・ウェーブSP/IF

具体血量 SP级2200/IF级3000

BOSS是水属性的，因此一定要载满有麻痹效果的电属性芯片，电灯泡、电剑必须装满，可以的话最好使用星级的强化芯片。72号电眼、75号电虫子也一起上。剩下的必要芯片就是草地和定时炸弹了。

基本战术 同样是先铺好草地，丢出定时炸弹后用电剑麻痹BOSS，伤它1500HP。之后基本上将电属性芯片与149号芯片配合使用。由于在BOSS前有两块石头障碍物，使用电灯泡比较难攻击到BOSS，只能在适当的时候使用。需要注意的是螃蟹SP的芯片是无法攻击到BOSS的。

コンドル・ジオクラフSP/IF

具体血量 SP级1800/IF级2600

由于BOSS战有一半的场地连接着天空，之前的草地加定时炸弹战术在这里变得难以实施。好在BOSS害怕火属性的攻击，使用定时炸弹仍然能够造成双倍的伤害。但是BOSS将定时炸弹毁掉的几率比较大，而且BOSS不会被麻痹。

基本战术 战斗开始先使用高攻击的芯片攻击BOSS，例如电剑与19号芯片。当BOSS从中间下方飞上时立刻使用定时炸弹，接着使用36号芯片进行反击，使BOSS强制进入麻痹状态，此时炸弹正好爆炸，BOSS的HP剩下不多时，只要等BOSS再次出现在攻击范围内，使用火牛SP芯片和反击所得到的强力芯片即可消灭掉他。

エンプティーSP/IF

具体血量 SP级2400/IF级2800

BOSS害怕木属性，但是绝大部分的木属性芯片射程都不远，难以打中BOSS，所以不推荐使用木属性芯片战斗。草地和定时炸弹依旧是不可少的，除此之外装载好60号、螃蟹SP的芯片和电属性芯片。BOSS会改变地形，不能提前太长时间铺上草地。需要注意BOSS的防护罩会抵挡住攻击。

BOSS的主要攻击方式如下：

1.召唤出杂鱼对主角进行攻击，攻击的属性各不相同。

2.在主角所在的一行和前一行进行雷属性攻击。

3.向前方发射激光。激光分两种，土黄色的为直线攻击，紫色的会扩散到两边。

基本战术 BOSS使用第1招时，左右移动即可躲避。使用第2招时，当电快到主角所在一格时防御住。使用第3招时，面对土黄色的激光直接向边上移动，而紫色的则要及时防御。战术上，先使用螃蟹SP将其困在泡泡中，铺上草地，用电剑攻击一次后再用90号芯片锁定攻击一次，之后使用电波王SP进行猛烈的一击。第二回合铺上冰地板，在其防护罩消失瞬间使用69号芯片攻击，此时再使用死亡将军SP的芯片从他身上碾过去即可击破。

ブライSP

具体血量 SP级1900

BOSS比较强，但是他的HP比较少，HP剩下一半时会进入近战状态。通常情况下它有一个防护罩，可以抵消一次任何攻击。在芯片的选择上，电剑、草地、定时炸弹、69号芯片和149号芯片进行连击，可以造成很大伤害。

基本战术 在BOSS移动之前使用69号芯片+149号芯片进行攻击将其麻痹，此时立刻铺上草地，到边上丢出定时炸弹，用电剑砍他两下即可将其消灭。

アポロン・フレイムSP

具体血量 SP级3000

超强隐藏BOSS，火属性。平时有防护罩，HP大约20左右，用爆击枪攻击不容易打破他的防护罩，因此推荐使用69号芯片来进行破坏。除此之外，使用的芯片以水属性为主，21号、60号、66号芯片尽量载满，配合60号芯片使用的106号电剑必须载满，螃蟹SP的芯片必备。使用20号、66号和60号芯片时尽量搭配149号芯片，将BOSS麻痹之后再进行猛攻。防御类芯片137号和132号芯片也需要准备几张。由于BOSS实在过于强大，推荐融合成王者洛克后再和它对决。BOSS主要的攻击方式如下：

1.横向或纵向移动的火焰。

2.制造火焰龙卷风快速袭来。

3.太阳撞击。

基本战术 BOSS使用第1招，攻击范围为一格或两格，因此平时尽量在中间一列，方便躲避。使用第2招时可以防御，但是只能防御住一下。反应快的玩家可以试着躲避，只是难度比较高，不推荐。使用第3招时应立刻使用防御类的芯片，防御同样会被砸成重伤。战斗开始后，快速移动到右边使用2号GIGA芯片，这样不仅能打破他的防护罩，还能够将他困在水泡中，此时上前使用电剑攻击。再接上雪男SP的雪崩攻击，螃蟹SP的攻击，可以一并扣掉其1900左右的HP，这时第一回合也差不多结束了，BOSS处于麻痹状态。第二回合使用泡泡→电属性麻痹→水属性泡泡或麻痹→电属性麻痹，反复几次就能获得胜利。

オリガ・ジェンラルSP

具体血量 SP级2200

隐藏BOSS之一，无属性，总的实力并不是非常强。它的主要攻击手段是命令士兵出击。此战主要需要使用的芯片为：火牛的冲撞、20号、60号、电剑、草地芯片。BOSS的攻击多是范围型的，需要及时消灭士兵。主要的攻击方式如下：

1.率领“大军”，缓慢向前行进，进行压屏攻击。

2.快速冲撞两次。

3.指挥士兵们向前冲。由于缺乏团队合作精神，士兵之间的间隔相当大……

4.装备上大碾轮后进行缓慢地进行压屏攻击。

BOSS攻击的规律：进行两次1招的压屏攻击后使用第2招或3招，第2招或3招结束后使用第1招或4招。

基本战术 BOSS使用第1招时应该优先消灭边上的一个士兵，因为它的攻击是无法防御或躲开的。使用第2招时，只要站在中间便能比较轻松地看清楚攻击范围而成功躲避。使用第3招时只需要看好中间的空隙钻过去就行。使用第4招时需要在中间一列攻击红色的点，将碾轮破坏。战术上，由于BOSS的压屏攻击能够破坏我们放置的定时炸弹，因此在战斗前先将定时炸弹芯片换成火牛冲撞攻击的芯片(1号GIGA芯片)，因为攻击是火属性的，因此使用之前仍然披上草地，或者使用20号芯片。除此之外，60号芯片、螃蟹SP的芯片和电剑轮流使用，可以将BOSS定住比较长的一段时间并且造成巨大伤害，保证自己的安全。需要注意的是，使用60号芯片攻击前，必须先消灭掉旁边一个以上的士兵，BOSS前方的那个士兵可以不管，直接放60号芯片。在这些芯片用完后BOSS的HP也差不多见底了，用有特写画面的直线攻击型芯片配合149号芯片了结它吧。

ラムーXα

具体血量 4000+1000

最终BOSS的强化版，不仅本身的HP翻倍，连防护罩的耐久度也翻倍了。尽管拿到了所有的芯片，我们还是会陷入一场苦战。BOSS的攻击力比较高，因此要尽力避开他的攻击，我们仅有的1000多HP承受不了它几次攻击。如果可以进行三重融合的一定要融合起来，广范围的蓄力攻击可以比较容易地命中BOSS。BOSS的主要攻击方式如下：

1. 在防护罩还存在的情况下，使用钻头进行两次攻击，当防护罩被破坏之后进行四次钻头攻击。
2. 在地上随机出现黑洞。
3. 在防护罩还存在的情况下，使用激光枪扫射。
4. 召唤卫兵进行攻击。士兵的攻击方式有直接砍击和激光照射两种。
5. 在没有防护罩的情况下，喷射全屏激光攻击。

基本战术

BOSS使用第1招的时候，只需快速移动即可。当BOSS使用第2招时，提前看到地上的影子后快速移动开。使用第3招时，同样是看地上的影子后快速移动开，在无法移动开的情况下可以按Y进行防御。使用第4招时，会先在其中一列出现一个卫兵，只要是见到屏幕上有卫兵则立刻逃离那一列。当BOSS使用第5招时，应当使用137号芯片或者防御。本招为多段HIT，使用132号芯片是没用的。一开战先使用电剑等高攻击的芯片进行猛攻，力求在它使用激光强扫射之前打破防护罩。在防护罩刚被打破的时候立刻使用36号芯片或90号芯片进行攻击。之后大约移动四次后会停一段时间，趁机使用90号芯片进行攻击，或者提前使用36号芯片攻击，运气好可以造成反击。另外几次移动的时间比较短，可以用硬直时间比较短的芯片或者有特写画面的芯片进行攻击。其他时候尽量在边上的两格之间移动进行躲避。

ブライSX——

具体血量 3500

BOSS的HP大幅增加，但是它的攻击方式没有改变。在三个回合内能否消灭它都需要看运气。

前半部分相对比较容易，大部分的攻击在来不及躲避的情况下都可以选择防御。当其HP低于1750时会进入近战模式，芯片不好则必然陷入一场苦战。因此在前半段战斗中，应该留下一部分好芯片放在后期使用，方便快速搞定后半场战斗。基本战术这里就不写了，大家凭自己的实力上吧。

推荐Combo介绍

除了上述的几种基本战术连招之外，还有以下几种Combo，大家可以参考。

No.	具体组合	备注
1	双子SP→草地→火牛SP+149号芯片→草地→电波王SP	该组合适用于与任何有属性BOSS的战斗。
2	蛇女SP→90号芯片→90号芯片→90号芯片→94号芯片→山羊SP	木属性的攻击，使用90号芯片之前应注意锁定。
3	螃蟹SP→78号芯片→60号芯片→双子SP→60号芯片→神官SP	对水属性和火属性BOSS效果都很不错。
4	95号芯片→水怪SP→蛇女SP→147号芯片→69号芯片→将军SP	水属性的攻击，对付火属性的BOSS有很好的效果。
5	螃蟹SP→双子SP→草地→90号芯片→电波王SP	对付任何属性的BOSS都比较好用，但是总的攻击力不算很高。
6	山羊SP→螃蟹SP→双子SP→草地→90号芯片→电波王SP	对付任何属性的BOSS都比较好用，总的攻击力比前者高一些。
7	36号芯片反击→草地或94号芯片→电波王SP+149号芯片→草地→火牛SP	火属性攻击。
8	36号芯片反击→草地或94号芯片→90号芯片→山羊SP→90号芯片→蛇女SP	木属性攻击。
9	36号芯片反击→螃蟹SP→双子SP→60号芯片→神官SP→78号芯片	雷属性攻击。
10	147号芯片→63号芯片→63号芯片→95号芯片→水怪SP→蛇女SP	水属性攻击。

文 盲先知 美编 小鱼仔



啪嗒嘭

Patapon

◆SCEJ◆MUG◆2007年12月20日◆日版
◆1人◆4980日元◆无对应周边

PSP

在亲自玩过《啪嗒嘭》之后，玩家们纷纷表示低估了本作的水准，原来一款小品游戏也可以做得如此出色！在上一辑的简单介绍之后，本辑再为大家献上关于本作的一些研究。

士兵属性

在出征前，了解自己的士兵是必要的。不同类士兵的特点，各种职业的特长都是要掌握的内容，下面就介绍一下士兵的各种属性，帮助大家更好地了解自己的部队。

HP：这个就不用说了，战斗的时候画面左上方会显示部队中部分士兵的HP情况。

Damage：一击能够造成的伤害。不过实际伤害其实受攻击速度、会心一击等修正，所以这项数值其实仅做参考之用。

Speed：这个“速度”指的是单位的攻击频率，数字越小说明攻击频率越高。

Armor vs Inf：对步兵的防御力。

Armor vs Arw：对弓箭的防御力。

Armor vs Jvr：对投枪的防御力。

Armor vs Lns：对骑兵的防御力。

Crit Chance：会心一击出现的几率，发动时的攻击力为普通的两倍。

KB Chance：将敌人击退的几率，发动的话可以将敌人向后击飞一小段距离。

Cnc Chance：将敌人击昏的几率，发动的话敌人会站在原地眼睛打转一段时间。

Resist vs Crit：防御会心一击的几率，数值越高越不容易受到会心一击。

Resist vs KB：防御击退的几率，数值越高越不容易被击退。

Resist vs Cnc：防御击昏的几率，数值越高越不容易被击昏。

其实游戏中还有两种隐藏的防御属性，分别是对着火和对睡眠的防御力。前者可以有效防止着火造成的持续伤害与部队失控，后者则能够避免战士在阵前被催眠。

素材介绍

游戏中的素材共有几大类，每一种都有着各自不同的获得方法与用途。这些素材每种都有四个等级，除了蔬菜类的四种素材必须通过迷你游戏获得以外，其他素材都可以通过反复挑战BOSS来获取。

肉类：通过在狩猎关卡猎杀动物获得，用来玩刷木材的迷你游戏或是合成长矛嘭、盾牌嘭和大头嘭。

木材类：通过狩猎或是迷你游戏获得，玩种菜的迷你游戏会用到，合成长矛嘭、弓箭嘭和号角嘭时也必不可少。

矿石类：通过狩猎或是迷你游戏获得，可以用来玩打铁的迷你游戏，也是合成骑马嘭、弓箭嘭和盾牌嘭的重要材料。

蔬菜类：通过迷你游戏获得，用来玩做菜的迷你游戏，或是代替肉类用以合成盾牌嘭。

合金类：通过打铁的迷你游戏或是挑战BOSS获得，是合成大头嘭、号角嘭的稀有材料。

由于四级素材是生产最强士兵的关键素材，同时也是最稀有的素材，下面列出获得这些素材的方法。要注意的是，这些素材并非固定于某个BOSS才会掉，而是所有BOSS都会掉落。不同的BOSS只是出现每种素材的几率不同。

謎の肉：在天气是晴天的“愿い星を求めて”关卡中，杀死金色的鸟就很容易得到。

ミースリル：巨像兵BOSS较容易掉落，在游戏中的需求量很大的素材。

ヤックン杉：高级的沙虫BOSS有较高几率掉落。

まつたケロン：高级的食人花BOSS有较高几率掉落，不过用途不大，不如刷谜の肉的效率高。

まほうの合金：两个巨像BOSS都有几率掉落，在部落里玩打铁的迷你游戏也可以获得。

迷你游戏

如果厌烦了反复打猎、刷BOSS，那迷你游戏就是玩家获得素材的另一条捷径。在啪嗒嘭部落中共包含了5个迷你游戏，虽然需要先使用一些素材才能玩这些游戏，但是成功完成游戏的话都会获得很不错的回报，还是值得反复挑战的。这些迷你游戏的出现方法是在流程中救出一些有特殊能力的啪嗒嘭，等他们回到部落后就能开启相应的游戏了。



呜呜嘭：游戏需要玩家按照大树哼哼的节奏来按下键○键，就能让呜呜嘭吹出相应的号声，每次吹奏正确都能有机会得到木头或是石头做奖励。全部吹奏正确更是有可能获得高级的木材。



叮当嘭：游戏开始后，山岭巨人的脚趾会按一定节奏膨胀，之后玩家就要按这个节奏来按○键奏出叮当作响的音调。如果全部都按对的话，是有三级矿石作为奖励的哦。



刷刷嘭：游戏需要按照背景音乐的节奏一直点○键，完成后就能得到三种蔬菜素材。不过要注意的是，最后蔬菜落地的时候还要按○键跳起来接住它们。



喀嚓嘭：开始后大锅向锅里投掷各种食材。玩家要在食材落入锅中之前按○键挥刀将其“喀嚓两断”。在游戏结束时，大锅会根据玩家的成绩做出一锅炖品来，这些炖品可以在整备画面装备，在一场战斗中提升所有部队的能力，尤其是神之炖品效果非常显著，不过战斗之后这些食物就消耗掉了。

炖品名称	效果
难吃的炖品	HP上限+20。
好吃的炖品	HP上限+40，攻击力+1，对击退和击昏的防御+10%。
王之炖品	HP上限+60，攻击力+2，会心几率+10%，对会心、击退和击昏的防御+10%。
神之炖品	HP上限+100，攻击力+5，对步兵和骑兵防御力+10%，对弓箭和投枪防御力+8%，会心几率+20%，击退和击昏几率+10%，对会心、击退和击昏的防御+10%。



咚咔嘭：最方便的打造武器、合金的地方。在大铁砧拿出素材加热后，玩家要留意它右脚踏的风箱，玩家要在它踏下风箱之后，根据踏的次数来按○键。注意在途中音乐的节奏会数次发生变化，不要被打乱了。

火热秘技

PSP 凉宫春日的约定

秘技

日版 游戏原名 凉宫ハルヒの约束



◆迷你游戏

在游戏的“SOS团游戏室”选项中，除了开始就可以选择的“长门时钟”以外，还包括了另外三个迷你游戏，需要在主游戏中触发了相应的剧情才能出现。

沙滩排球（渚のビーチバレー）：在第4章中会自动发生剧情对战，之后就能获得。

亲亲爱爱扑克（ラブラブポーカー）：第6章早晨与朝比奈对话，可以触发玩扑克的剧情，之后该游戏就在游戏室中出现。

人马座之日（THE DAY OF SAGITTARIUS ）：在长门路线的第5章中，发生与谜之对手对战《人马座之日》的剧情之后就可以在SOS团游戏室中选择了。

NDS 魔法工厂2

秘技

日版 游戏原名 ルーンファクトリー2

◆刷物品 BUG

在接受寻找物品或是运送物品的任务时，如果在拿到物品后将任务取消掉，就会发现物品其实并没有消失，如此反复就能获得大量物品，尤其是一些运送物品的任务中。



◆刷金钱 BUG

在做一些需要递交道具来完成、完成奖励又同时包括钱和物品的任务时，可以在交任务之前将背包中所有空格都装满，再将任务道具拿在手上去交任务。玩家会先获得金钱再获得道具，但此时由于背包已满放不下道具，任务无法完成，玩家就可以再度完成任务来快速获取金钱。

NDS Nintendo DS

幸存少年 小岛的大秘密

秘技

日版 游戏原名 サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密

◆行动不能BUG

在建立了树屋之后，如果在这里升级桌椅到最高级，然后又在这里存档过夜，就有可能引发此BUG。在过夜之后的第二天清晨，如果发生强制剧情（如台风等），主角就会强制移动，但又会被门口的桌椅挡住无法前进，游戏就会无法进行下去。

下面大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS Nintendo DS

魔法工厂2

金手指

日版 游戏原名 ルーンファクトリー2



HP最大
12136A4C 000003E7
12136A50 000003E7

RP最大
12136A54 00002710

金钱99999999G
02136AFC 05F5E0FF

等级最高
02136A44 00FFFFFF

属性值全满
22136A5C 00000063
22136A60 00000063
22136A64 00000063
22136A68 00000063

时间停止，按L键时间前进一小时。
221307C4 00000000
9212D802 00000200
221307C4 0000003B
D0000000 00000000

好感度最高
玛娜
2213858A 000000FF
茱莉娅
2213858B 000000FF
阿莉西娅
2213858D 000000FF
朵罗希
22138592 000000FF
塞希莉娅
22138595 000000FF
罗萨莉特
2213859E 000000FF
由绘
221385A1 000000FF

全技能等级最高
12136B08 0000FA00
12136B10 0000FA00
12136B18 0000FA00
12136B20 0000FA00
12136B28 0000FA00
12136B30 0000FA00
12136B38 0000FA00
12136B40 0000FA00
12136B48 0000FA00
12136B50 0000FA00
12136B58 0000FA00
12136B60 0000FA00

绘 licut

狩猎季节
外传③成长吧！正菜





































作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

在家用机上大受好评并有着出色销量的《马里奥与索尼克 北京奥运会》将在本月中旬与掌机玩家们见面，这种轻松的小游戏合集还是更适合在掌机上玩，NDS版的成绩应该也不会比Wii版差到哪里去。PSP方面，《胜利十一人2008》以及《尤哥朵拉同盟》也是值得一玩的作品，不过前者在发售前一个多月突然宣布将取消原本预定对应的官方对战平台，令期待网络对战的玩家们感到有些失望。

发售表阅读提示

1. 本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。
2. 以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3. 红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS



2008年1月15日			
纳米漂移2 Nanostray 2	Majesco Games	STG	29.99美元
2008年1月17日			
马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ＆ソニック AT 北京オリンピック	Nintendo	SPG	4800日元
触摸头脑DS タッチでズノ－DS	SEGA	ETC	3800日元
来自深渊 FROM THE ABYSS	Sonic Powered	RPG	4800日元
2008年1月21日			
超级大战争DS2 毁灭日 Advance Wars: Days of Ruin	Nintendo	SLG	34.99美元
2008年1月24日			
可爱小猫DS かわいい子猫DS	MTO	SLG	4800日元
SuperLite2500 女高中生逃跑！心灵解谜学园 SuperLite2500 女子高生逃げる！心灵パズル学园	Success	PUZ	2500日元
SuperLite2500 BRICKDOWN 消砖块的法国革命 SuperLite2500 BRICKDOWN ブロックくずしのフランス革命やぁ～！	Success	PUZ	2500日元
高桥书店监修 最高出现频率！SPI完美问题集DS 高桥书店监修 最频出！SPIパーフェクト问题集DS	Genki	ETC	2980日元
网球王子 猛烈打击！王者版 テニスの王子样 Driving Smash! side King	Konami	SPG	4980日元
紧急出口DS 非常口 EXIT DS	Taito	ACT	4800日元
2008年1月31日			
开运研究家宇月田麻裕监修 每日心理分析 DS快乐占卜2008 开运研究家宇月田麻裕监修 まいにちココロピクス DS占いハッピネス 2008	Dimple	ETC	4200日元
弘道大哥哥的亲子体操指导 ひろみちお兄さんの亲子体操ナビ	Dorasu	ETC	4000日元
放课后少年 放课后少年	Konami	AVG	4980日元
虫师 天降之里 虫师 天降る里	MMV	AVG	4800日元
可爱方块 好奇少女DS るぷぷキューブ ルプさらだDS	Dimple	PUZ	4500日元
2008年2月7日			
全体集合！猜谜聚会 みんな集まれ！クイズパーティー	Ertain	ETC	2800日元
2008年2月14日			
北斗神拳 北斗神拳传承者之路 北斗の拳 北斗神拳传承者の道	Spike	ACT	4800日元
数码暴龙冠军赛 デジモンチャピオンシップ	NBGI	SLG	4800日元
火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷 NARUTO ナルト 疾风传 大乱战！影分身绘卷	Takara Tomy	ACT	4800日元

心跳回忆 女生版 第二季 ときめきメモリアル ガールズサイド セカンド シーズン	Konami	AVG	4980 日元
少女恋爱革命 DS 乙女的恋革命 ラブレボ DS	Interchannel	AVG	4800 日元
全脑系列 Vol.2 印度式计算全脑锻炼 全脳シリーズ Vol.2 インド式计算全脑ドリル	ASK	ETC	3800 日元
成功男士迷人生活 白天讲座篇 デキる男のモテライフ 昼のモテ讲座编	Takara Tomy	ETC	3800 日元
成功男士迷人生活 夜晚讲座篇 デキる男のモテライフ 夜のモテ讲座编	Takara Tomy	ETC	3800 日元
2008 年 2 月 21 日			
超热血高校国夫君 躲避球部 超热血高校くにおくん ドッジボール部	Arc System Works	SPG	3800 日元
上帝也疯狂 DS ポピュラス DS	EA Games	SLG	4800 日元
牧场物语 灿烂阳光与同伴们 牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	MMV	SLG	4800 日元
世界树迷宫 II 诸王的圣杯 世界树の迷宫 II 诸王の圣杯	Atlus	RPG	4980 日元
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你 ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	SEGA	AVG	4800 日元
太空侵略者 极限 スペースインベーダー エクストリーム	Taito	STG	4800 日元
刑事 J.B.哈罗德的事件簿 杀人俱乐部 刑事 J.B.ハロルドの事件簿 杀人俱乐部	fonfun	AVG	3800 日元
2008 年 2 月 28 日			
伊苏 DS イース DS	Interchannel	A・RPG	4800 日元
伊苏 II DS イース II DS	Interchannel	A・RPG	4800 日元
赤川次郎悬疑作品 夜想曲 书本招来的杀人事件 赤川次郎ミステリー 夜想曲 本に招かれた杀人	MMV	AVG	3800 日元

PlayStation Portable

2008 年 1 月 24 日			
世界足球 胜利十一人 无所不在 进化版 2008 ワールドサッカーウイニングイレブン ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	4980 日元
尤哥朵拉同盟 ユグドラ・ユニオン	Sting	S・RPG	4800 日元
2008 年 1 月 29 日			
强力追击 终极正义 Pursuit Force: Extreme Justice	SCEA	ACT	39.99 美元
2008 年 1 月 31 日			
大战略 VII 超越 大战略 VII エクシード	SystemSoft Alpha	SLG	4800 日元
世嘉拉力 进化 2008 SEGA RALLY REVO2008	SEGA	RAC	4800 日元
太平洋之岚 战舰大和拂晓出击 太平洋の岚 战舰大和、暁に出击す	SystemSoft Alpha	SLG	4800 日元
2008 年 2 月 7 日			
代码之魂 受继承的伊迪亚 Coded Soul 受け继がれしイデア	SCEJ	RPG	4980 日元
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威	NBGI	SLG	5800 日元
2008 年 2 月 12 日			
反重力赛车 脉冲 Wipeout Pulse	SCEA	RAC	39.99 美元
2008 年 2 月 14 日			
荣誉勋章 英雄 2 メダル オブ オナー ヒーローズ 2	EA Games	FPS	4800 日元
2008 年 2 月 18 日			
极品飞车 职业街头赛 Need for Speed ProStreet	EA Games	RAC	39.99 美元
2008 年 2 月 21 日			
太空侵略者 极限 スペースインベーダー エクストリーム	Taito	STG	4800 日元
无双大蛇 无双オロチ	Koei	ACT	5280 日元

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2007年12月27日～2008年1月8日

开年NDS只有《魔法工厂2》一款大作发售，本次的《魔法工厂2》制作得非常有诚意，喜爱"《牧场》系列"的朋友都不应该错过。另外特别推荐下"《简单》系列"的游戏，目前已经有24款了。虽然大多都是一些我们所熟悉的经典小游戏，但无聊时用来消磨时间的确非常棒。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
1915	美	马背生活	128Mb	1888	法	法国小姐	128Mb
1915	日	葡萄酒品酒入门DS	256Mb	1887	法	填字游戏	64Mb
1913	欧	爱心宠物	64Mb	1886	法	贝兹 钻石永恒	128Mb
1912	日	飞镖	64Mb	1885	日	英检王 准2级篇	512Mb
1911	日	多啦棒球DS 多啦A梦超棒球外传	256Mb	1884	日	用眼睛锻炼右脑 DS速读术	128Mb
1910	欧	甲虫王	128Mb	1883	日	小春的家庭料理DS	512Mb
1909	欧	宠物医院	128Mb	1882	日	大仁田厚的政治猜谜DS	512Mb
1908	德	最好的朋友 我的马儿	256Mb	1881	日	高赔率地下麻将传	256Mb
1907	德	贝兹女孩 可贵真我	256Mb	1880	日	凯蒂猫的化装派对	512Mb
1906	法	一掷千金	64Mb	1879	美	益智游戏四合一	64Mb
1905	美	埃及祖玛 法老王的挑战	64Mb	1878	日	面试达人 转职编	64Mb
1904	日	简单系列Vol.24 战车	128Mb	1877	法	字母方块	512Mb
1903	日	长耳狗弹珠台 旋转甜点天堂	128Mb	1876	法	华纳群星总动员 达菲鸭	512Mb
1902	欧	我的兽医实习	128Mb	1875	法	马术训练	128Mb
1901	美	印第安纳波利斯500	512Mb	1874	美	谍中谍	64Mb
1900	日	学研DS 新TOEIC测验完全攻略	512Mb	1873	美	左脑右脑	128Mb
1899	欧	麻将	128Mb	1872	美	战锤40000 小队指令	256Mb
1898	日	王牌投手 振臂高挥	256Mb	1871	日	柴犬大冒险 梦想世界旅行	256Mb
1897	日	超简单簿记入门DS	128Mb	1870	日	藤森绿的塔罗牌占卜	512Mb
1896	美	美国女孩 朱莉历险记	128Mb	1869	日	莉卡DS 女生的课程	512Mb
1895	日	随处的彼拉提斯训练	1024Mb	1868	美	怪兽卡车	512Mb
1894	日	私人教程 你用DS学瑜伽	1024Mb	1867	美	收获在农场	256Mb
1893	日	魔法工厂2	1024Mb	1866	美	贝蒂布鲁的上班时间	64Mb
1892	欧	Di-Gata捍卫者	256Mb	1865	美	艾莉与艾洁冒险	64Mb
1891	欧	狂热MTV	512Mb	1864	美	模拟宠物狗 2	128Mb
1890	日	似懂非懂汉字练习DS	128Mb	1863	美	超级水果瀑布	64Mb
1889	日	爱猫生活	512Mb	1862	欧	汽车总动员	128Mb

《星海》重制版的高素质想必大家都有目共睹，当初没机会接触到这款经典之作的朋友现在终于有机会了。另外最近还有一些经典的"脑白金"游戏也移植到PSP上了，不知道销量会不会好。至于凉宫团长的风范，限于语言原因，国内许多玩家可能无法体验到，不过不要急，据说现在某汉化小组的汉化工作正在紧张进行中。

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
星之海洋 初次启程	日	866MB	三国志 VI	日	177MB
凉宫春日的约定	日	895MB	三国将星传 中原之霸者	日	146MB
头脑发热 携带版	美	62MB	杀戮地带 解放	欧	554MB
脑力锻炼者 携带版 2	日	23MB	杀戮之心 携带版	日	216MB
女神的笑壶	日	1140MB	沙滩机车赛专业版	英	861MB
泡泡龙 魔塔大作战	日	197MB	赏金猎犬	美	1070MB
七田式训练 右脑锻炼 携带版	日	46MB	上海	日	88MB
青蛙过河	美	431MB	少林决胜	美	864MB
雅达利经典游戏 进化	日	58MB	圣魔战记 对 混沌世代	欧	172MB
忍道 焰	日	477MB	史莱克冲撞	美	864MB
麻雀格斗俱乐部 全国对战版	日	267MB	史努比对红男爵	美	48MB
荣誉勋章 英雄	美	1350MB			

中文游戏区

最近在网络间轰动一时的汉化大新闻就要算是天幻汉化组的《最终幻想IX》了，本次汉化历时多年，时至今日终于全部完成，实在可喜可贺。考虑到现在大多玩家都是在PSP上玩PS游戏的，天幻在汉化包中还特意准备了制作PS模拟文件时所需要的美化素材，当然，大家也可以直接下载Levelup网站帮大家转好的PSP版。

机种	名称	汉化组	机种	名称	汉化组
NDS	右脑回转火柴棒迷题DS	GV胜利汉化组	PS模拟	最终幻想IX	天幻网
NDS	降魔灵符传贰 伊津奈	GV胜利汉化组	PSP	忍道 焰	的士汉化组
NDS	勇者斗恶龙IV 被引导的人们	NB&天幻联合汉化			

软件更新区

年末掌机软件业果然有小惊喜。NDS上的老式电脑游戏模拟器ScummVMDS再出新版，加入了对新游戏的支持。NDS的视频播放也有突破，Tuna-viDS竟然能够播放AVI格式视频，十分清晰。PSP上特省电的LightMP3又有新版本，能以20Mhz的速度播放MP3音乐。PSPTube也发布了新版，看来作者要在播放FLV视频上下功夫了。

PSP软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
PSPBEEB	老式电脑模拟器	V1.1.0	KartRider Portable	国人制作的卡丁车游戏	VTEST
LightMP3	省电的MP3播放器	V1.7.0	Bermuda CS	功能强大的绘图软件	V9
PSPTube	FLV视频播放器	V1225			

NDS软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
ScummVMDS	老式电脑游戏模拟器	V0.11.0 beta2	Tuna-viDS	AVI视频播放器	V2007
DScalibrate	触摸屏定位软件	V0.9b	ReadBook	电子书软件	V12.27

影音更新区

年末贺岁的大片《投名状》和《集结号》都不错，值得去电影院一看，当然论坛所提供的MP4版效果也不错。另外热门动画《高达00》也已经更新到了第12话，高达迷们一定要追上哦。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
有话好好说	480MP4	决斗犹马镇	480MP4[推荐]
谍影重重3 极限伯恩	480MP4	色戒	480MP4
谍影重重	480MP4	Candy ☆ Boy	480MP4
《鸦》(1～6)	720MP4	吕布子酱	480MP4
口袋妖怪2007剧场版	480MP4	遥远的时空中3 红之月	480MP4
料理鼠王	480MP4	投名状	480MP4
超时空要塞 可曾记得爱	480MP4	萝莉的时间	480MP4
机动战士高达00 (9～12)	480MP4		



本下载列表包含2007年12月27日～2008年1月8日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。



精彩内容导视

游戏展望台



本辑的游戏展望台为您带来的是《牧场物语 灿烂阳光和同伴们》的预告片，让我们在影像中去感受来自恬静南海小岛的清新牧场生活，还有那些淳朴的小镇居民和活泼可爱的动物们。

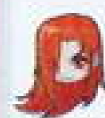
收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

火热试玩区

本月，NDS上充满幻想田园风格的《魔法工厂2》终于发售，PSP方面，经典复刻作品《星之海洋 初次启程》和动漫改编大作《凉宫春日的约定》也登台亮相，本辑的火热试玩区就为您收录了这三款游戏的试玩影像。



琉璃：以迷宫探索为主要特色的另类“《牧场》系列”作品，《新牧场物语 魔法工厂》的第2作登场了。游戏在继承前作优点的基础上加入了不少新要素，和我一起去影像中感受一下充满异色幻想风格的牧场生活吧。



羽纹：《星之海洋 初次启程》是SFC名作《星之海洋》第一作的重制版，游戏采用了与《星之海洋2》类似的2D和3D相结合的游戏画面，让你体验到更为精彩的游戏气氛。老玩家们快跟随我去影像中寻找当年的感动吧。



胧月：这款《凉宫春日的约定》是《凉宫春日》首次游戏化的作品，由于背负着太大期望，因此得到的外界评价并没有预料中理想，但可以看出厂商在游戏的投入上是相当有诚意的。团长FANS还不快过来看看。







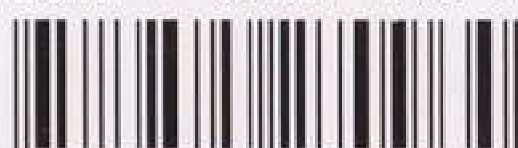
2007年度 TV GAME 大赏·掌机篇（上）

——年度十大掌机游戏评选



2007年就这么结束了，不管游戏业界中发生了怎样的变化，对于玩家们来说，有好游戏玩就是最大的幸福。在本辑的口袋光环中，我们将用影像为您盘点2007年的十大掌机游戏，一起去看看它们是以怎样的优秀表现来获此殊荣，在数以千计的掌机游戏中脱颖而出的吧！

ISBN 7-88527-096-4



本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价:8.8元